林晃X角丸圆
讲 魅力角色造型
[日] 林晃 角丸圆 / 编著
漫画绘制技巧的权威指南
日本漫画大师倾情奉献
综合解析魅力漫画人物的表现技巧
本书适合初学者以及专业人士
日本漫画大师讲座
3.
魅力角色造型
"技法圣经"
独家揭秘专业人士的完整创作思路和绘画步骤
魅力角色多样化设计
通过装束塑造角色
用画面来烘托角色
详解角色设定的细节及要点
中青雄狮
中国青年出版社

林晃X角丸圆讲魅力角色造型

（日）林晃　角丸圆 / 编著
暴凤明　高紫莉 / 译

日本漫画大师讲座 3.

中青雄狮
中国青年出版社

绘制充满魅力的漫画人物

首先要塑造角色

“塑造角色”是指创作能博取读者好感、能够留在读者记忆深处的角色。那么如何“塑造角色”呢?就此我们请教了身为作画监制兼角色设计师的森田和明先生。

“塑造角色”是指……

“塑造角色”是一种概括的说法，我认为主要有以下两个切入点。

● 外形方面的角色塑造

● 性格方面的角色塑造（举止、口头禅等）

通过对这两方面进行设定，角色的站姿会有所变化。

在“外形方面的角色塑造”上，以左侧的人物为例，具备以下特征：

・运动衫
・头发扎到一侧
・腿部无附着衣物
・身材匀称

绘制时，人物表情要亲和，给人以亲切感。为了表现人物的活泼可爱，动作造型上可以设定为单脚翘起，脚上穿着运动鞋。

勾画栩栩如生的人物，赋予角色各种个性化的元素，这与“角色设计”也是相通的。“角色塑造”是相对于角色周围的景物而言的，因此没有必要标新立异，一味追求新奇独特的效果。当角色周围的景物和其他角色都非常新奇独特时，看上去普普通通的角色本身的这种“普通”也是一种“新奇独特”。

（森田和明）

※有关“普通”的介绍请参见第2章P92

森田和明个人资料

Kazuaki MORITA
出生于静冈县。曾从事过漫画的制作工作，现为动画绘制师、作画监制、角色设计师（参见P190）。

即使是角色的睡姿也需要塑造。

“魅力设计”

“使角色更具特点”的绘制方法

绘制角色、设计角色……直至角色诞生，其间需要各种各样的道具和场景。下面我们以一个进行过适当塑造的角色为例，探讨一下如何对其进行个性化设计。

＜摘自森田手记＞

①适当细致地勾画人物外形。漫画家构思的角色的基本特征是“青年、棕色或金色短发、穿着质地粗糙的衣服”，因此在服饰上选择了T恤和运动裤。

在此创意的基础上，②中又增添了角色塑造的要点。

②绘制要点有以下三点

1. 为动作设计个性化特征

……动作散漫。这一点是与③形成反差效果的基础。

2. 强化外形特征

……为了使角色跃然纸上，将发型设计成简单明快的造型。为角色画上辫子，头发选择了两种颜色的混合色。

3. “再加上一个明显的特征”，使个性更鲜明

……颈部的伤痕。伤痕是简单有效的表现手段（不要轻易追加，比如颈部的伤痕会让人联想到他不同寻常的过去）。

③作为②中塑造的角色的对立面（决定性环节、追加环节），给读者留下了深刻的印象。角色设计师为了刻画警卫、保镖等形象，设计了与②中塑造的“生活中的形象”相对的“社会中的形象”，这一形象极力地压抑了角色的生活形象。

还要刻画人物的反面形象 ~一目了然的反差~

通过为角色设计“另一张面孔”，可以轻松地使角色形象更丰满。

变身

双重人格，平时只不过是普普通通的上班族，但当怪物来袭时却变身成了英雄等，这些都是“角色的反差”。这种表现手法可以运用在各类作品中，也可以作为电视剧制作的关键情节而广泛运用。

●给角色设计反面形象是指什么？

相对于“静”的“动”，相对于“白”的“黑”

通过为人物增添全然不同的元素，可以创造出反差。
最典型的例子是杰柯博士和海德先生的双重人格。

在漫画和动画片创作中，也会采用改变角色正反面形象的脸部绘制手法。角色设计师断言她们就是同一个人物，这也是说得通的（创造出证明她们是同一个人物的设定依据即可）。

以左侧的角色为例：
●她是平时不会出现这样或那样问题的模范女生形象。

与此相反，右侧的角色是：
● 讨厌约束（束缚）、容易做出出格举动、带点暴力倾向的形象。
角色设计师就是这样勾画的。

为了让读者相信她们是同一个人物，勾画时要使用相同的角色符号（※）。
・局部发型
・头身、比例、身高
・眼睛的画法（右侧的角色眯缝着眼睛，突出了角色的形象）
（森田和明）

※ 角色符号：角色的“特征”。在发型、发长、眼睛的形状、比例（体型・身材）、头身等方面增添相同的元素，这样即使改变了服装和小物件，也会像“同一个人”。

正面形象的面孔和反面形象的面孔

白天的形象和夜间的形象

平时是个名不见经传的良好青年。

实际上是个玩摇滚乐，脾气暴躁的人。

经典且"司空见惯"的手法。为了烘托主人公在电视剧中的表现，常用的手法是为主人公设定一些弱点和心理情结。
有时也需要让读者清楚主人公不是"全能"的，以拉近主人公与读者的距离。

正反面形象的对比为角色带来的厚重感和反差会让读者感到意外（震撼冲击）和亲切，这些都是角色绘制与角色设计的基础，因此要积极地加以设定。

反派角色设定中的正反面

正面的形象——杰出的众议院议员（优秀的地方行政官员）。

反面的形象——贪婪、冷酷（丑恶、凶狠的地方行政官员）。

● 从领带就可见一斑的“恶劣品行”

无花纹或是带有简单的条纹。诚实、平凡的人，给人以诚实可靠的印象，好感度提升。

繁琐花哨、色彩浓艳、低级趣味。没什么品位，显得十分张扬，可能是个脾气古怪的人。警戒意识提升。

女主角的正反面

摘自情绪表现的场景。女主角的行为是强势还是腼腆，人物形象会因此而改变。

强势•咄咄逼人

腼腆•内向

也有这样的表现——与过去形象的反差

30年前的形象。人物年轻时头发就不浓密，这也是表现角色厚重感的技巧之一。

Q版角色的变身。简单进行表现。

绘制由魅力角色构成的画面

角色设计好了，服装确定下来了，动作造型也OK了……但是仅仅这样还不够。角色设计师希望表现什么呢？只有意识到“画框”的存在，角色才能成为“魅力角色”。

角色形象

服装的设定

在哪里截图——调整画框很重要

上半身构图

脸部特写构图

上方留有足够空间的胸部构图

突出表现某个部位的特写构图

以整个杂志封面为"画框"的画稿。适用于漫画杂志的封面（扉页图），通过不绘制画框来使画面显得更大（但有时由于插图、构图的不同，带有画框的画面看起来反而更大）。绘制时也要考虑在哪里截图（截图的位置就是"画框"）。

目录

即使是漫画家信手涂鸦的漫画人物，也是经过塑造的，因此角色形象依然十分生动。在一系列漫画人物绘制的背后，漫画家经常要思考“读者会怎样看待这一角色”这样的问题。在电视剧中能有精彩表现的“角色”既是简单易懂的角色，又是根据某种理念创作而成的角色。

为了使读者了解“角色是根据某种理念绘制而成的”，此时绘制经验以及准确地绘制各种姿势、服装和发型，即反复摸索的经验与设定理念都十分重要。

第2章　通过装束塑造角色　91

第3章　动人心弦的角色表现　169

本书的主旨 ~魅力源自“简单易懂”~

“魅力角色”是指具有魅力的角色。
在设计发型和服装时，要有“角色为什么是这样的发型、身穿这样的衣服”的依据，以及相对明确的“理由”。这样角色的魅力自然就会展现出来了。
按照这样的要求绘制，“简单易懂”的角色也就跃然纸上了。

漫画中的角色设计是指在创作过程中为各种各样的“理由”赋予角色“一目了然的设定”。
此时，这里要画得普通一点；这里画得普通就不出彩了，要画得醒目一点，突出个性……像这样，在绘制时一定要有区别角色特征“普通”与“不普通”的意识。
“普通”是指什么呢?
下面我们以高个子的角色为例，探讨一下如何表现“个子高”的角色特征。这时必然需要“个子不高”的角色或者“个子矮”的角色来形成对比、衬托。
绘制“普通”时，需要了解“不普通”是指什么，应以什么样的服装和发型来表现。

你有自己塑造角色的“普通”标准吗?
你的标准与读者的“普通”标准相近吗?
或者你们之间的标准相差甚远吗?
绘制魅力角色时，是否能一边提出类似的疑问一边绘制是非常重要的。

第1章 介绍了绘制角色脸部和身体的步骤与诀窍。

引导读者一边学习如何控制人物脸部和身体的平衡感，一边设定自己的平衡基准和绘制基准。从绘制人物形体和姿势的方法开始，掌握绘制不同角色的技法是塑造魅力角色的第一步。

第2章 主题是“普通的服装是什么样子的？”

一般意义上的“普通”和我们所设定的“普通”之间的差别从人物制服的穿法上就可一目了然了。
在音乐的世界里，是用声音和时尚来表现生活态度和概念的。
因此，音乐家的世界里能够传递出许多信息。具有代表性的音乐题材在为所塑造的角色增添“个性”、“普通”、“自我风格”、“角色风格”方面发挥了很大的作用。

第3章 我们将学习画面构成的基础。

主要讲解角色的大小和表现手法。在稿纸的中间确定主体之后再绘制，这是画面绘制过程中基础中的基础。这种绘制手法本身就是“简单易懂”的。

绘制供读者欣赏的漫画，一个基本原则就是追求画面的简单易懂。
这也是创造“魅力角色”的基础。

※本书的范例都是用铅笔或自动铅笔绘制的。由于是印刷品，可能会与铅笔稿的实际效果存在一定差异，敬请谅解。

第1章 塑造魅力角色 设定脸部和身体的基准

脸部的绘制

角色的脸部和身体都有中心线。我们要确定中心线之后再绘制脸部各部位（眼睛、鼻子、耳朵、嘴巴）。

用于确定脸部轮廓的圆以及横向和纵向的中心线，都是绘制脸部各部位的基准。下面我们来了解一下中心线与脸部各部位的位置关系。

脸部的基准平衡

~ 勾画轮廓线后再绘制 ~

轮廓线

在脸部轮廓上勾画出横纵方向的十字，组合出"脸部基准线"，也叫作"圆和十字线"。勾画出方便绘制的基准线之后，再利用素描知识起稿。基准线在绘制身体各部位时也很重要。

确定脸部五官的配置基准

【正面】

眼睛的横宽

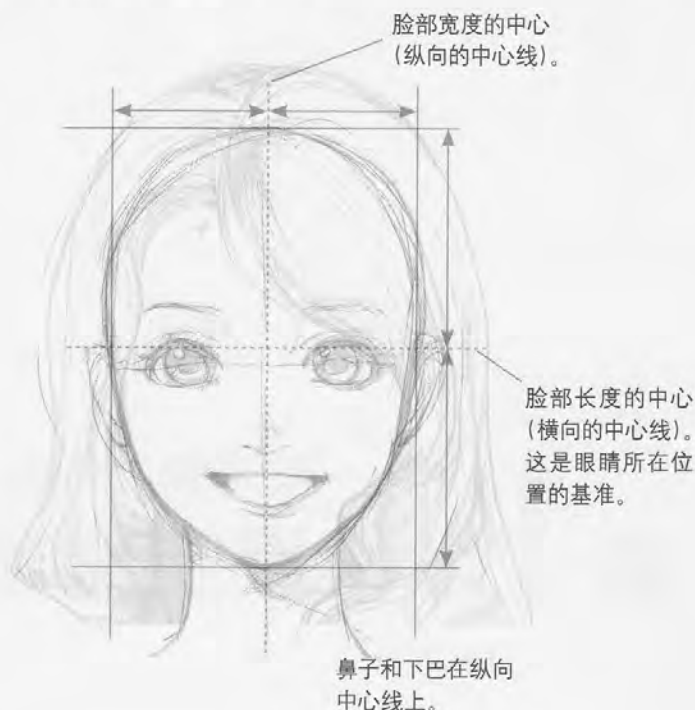
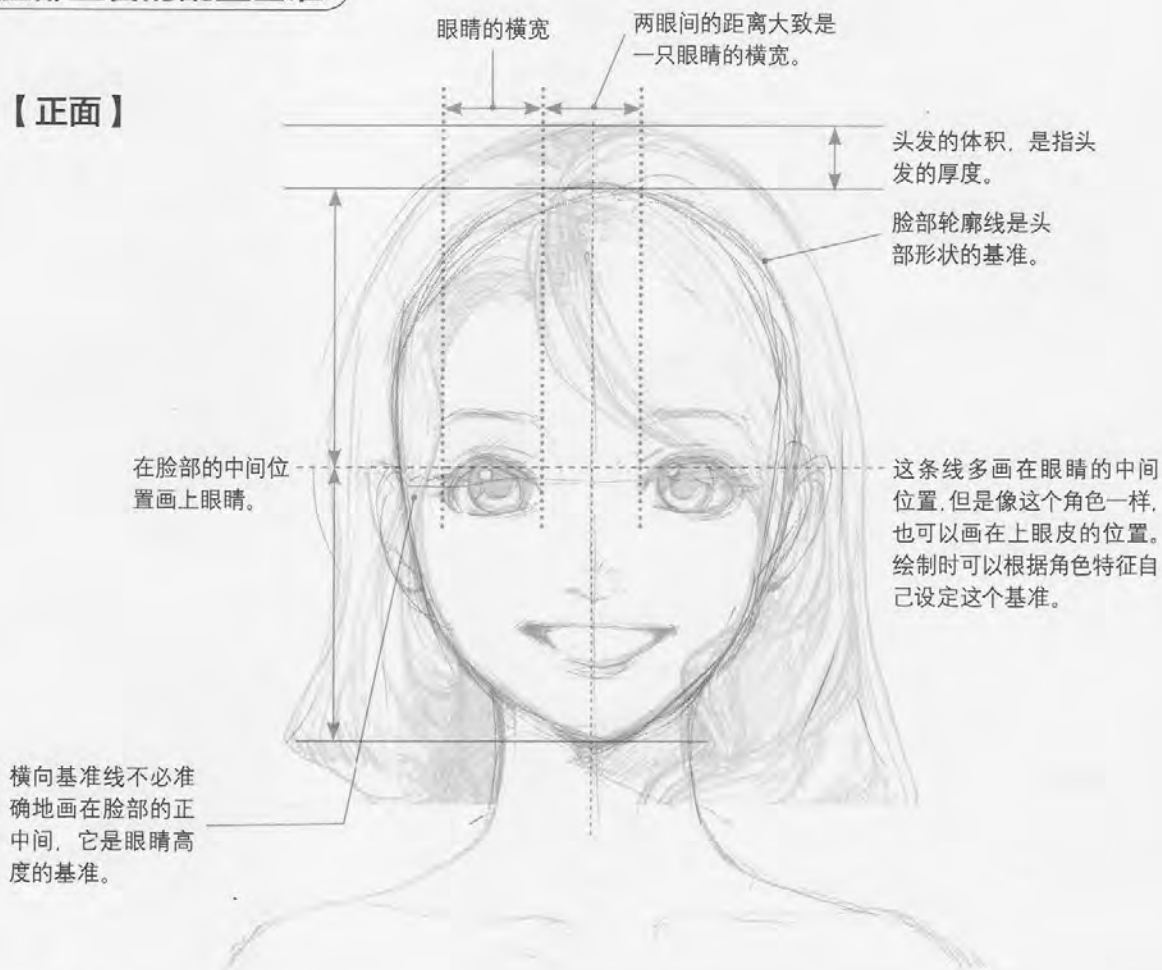
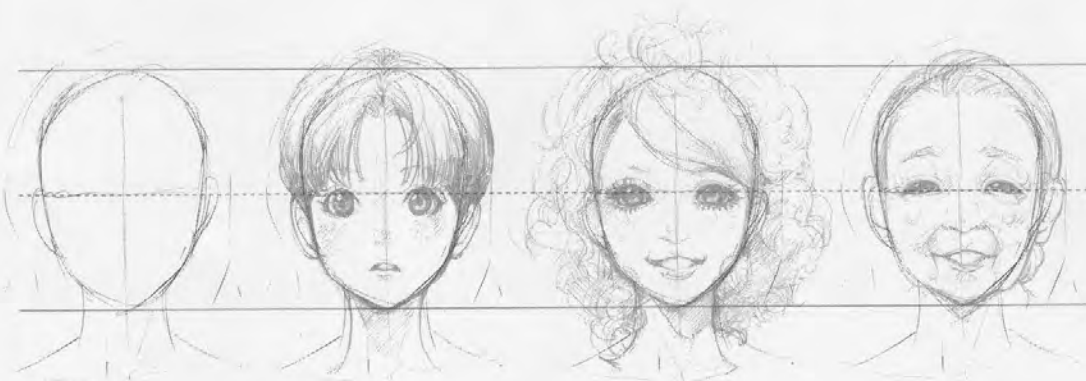
两眼间的距离大致是一只眼睛的横宽。

头发的体积，是指头发的厚度。

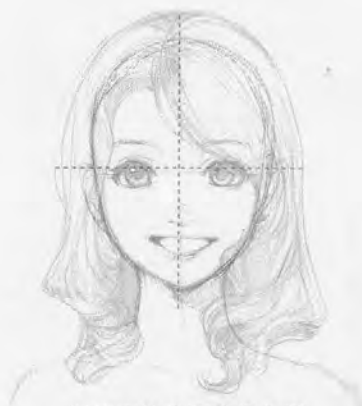
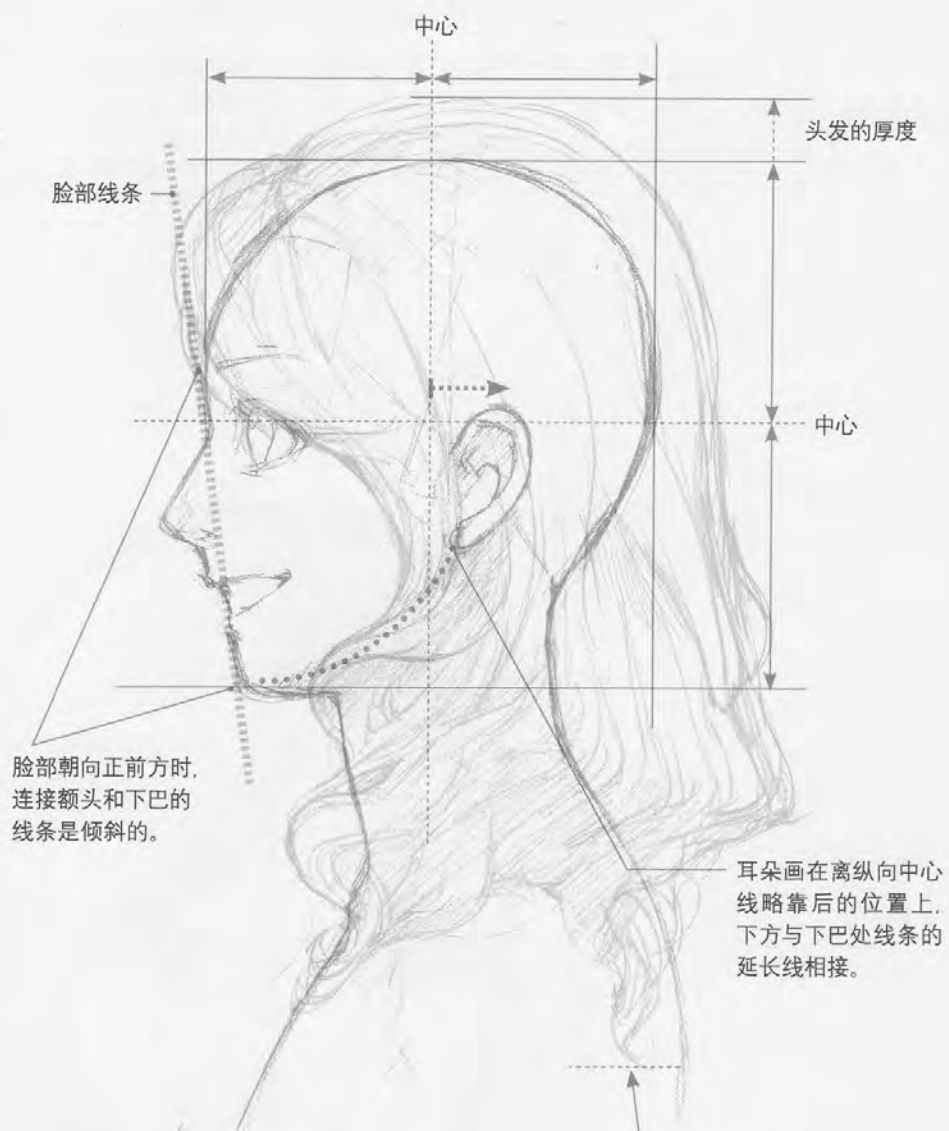
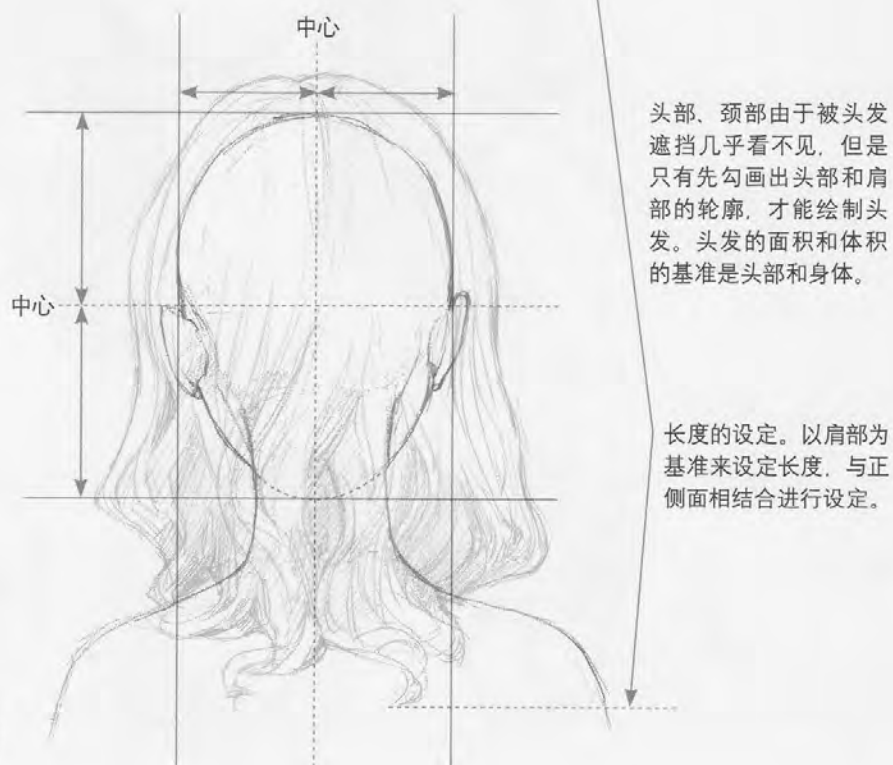
脸部轮廓线是头部形状的基准。

在脸部的中间位置画上眼睛。

这条线多画在眼睛的中间位置，但是像这个角色一样，也可以画在上眼皮的位置。绘制时可以根据角色特征自己设定这个基准。

横向基准线不必准确地画在脸部的正中间，它是眼睛高度的基准。

外眼角和脸部轮廓间的距离，即脸部的横宽，这一些许的宽度为头部（面孔）增添了立体感。

在相同轮廓线的基础上可以勾画出不同人物的面孔。

只是人物的发量（体积）、脸部各部位（眼睛、鼻子）形状不同，但基本平衡效果是一致的。

【正侧面】
勾画耳朵的位置。
中心
头发的厚度
脸部线条
中心
脸部朝向正前方时，
连接额头和下巴的
线条是倾斜的。
耳朵画在离纵向中心
线略靠后的位置上，
下方与下巴处线条的
延长线相接。
以正面的脸部特征为基
准勾画同一个人物。
【背面】
中心
头部、颈部由于被头发
遮挡几乎看不见，但是
只有先勾画出头部和肩
部的轮廓，才能绘制头
发。头发的面积和体积
的基准是头部和身体。
中心
长度的设定。以肩部为
基准来设定长度，与正
侧面相结合进行设定。

【3/4 侧面】

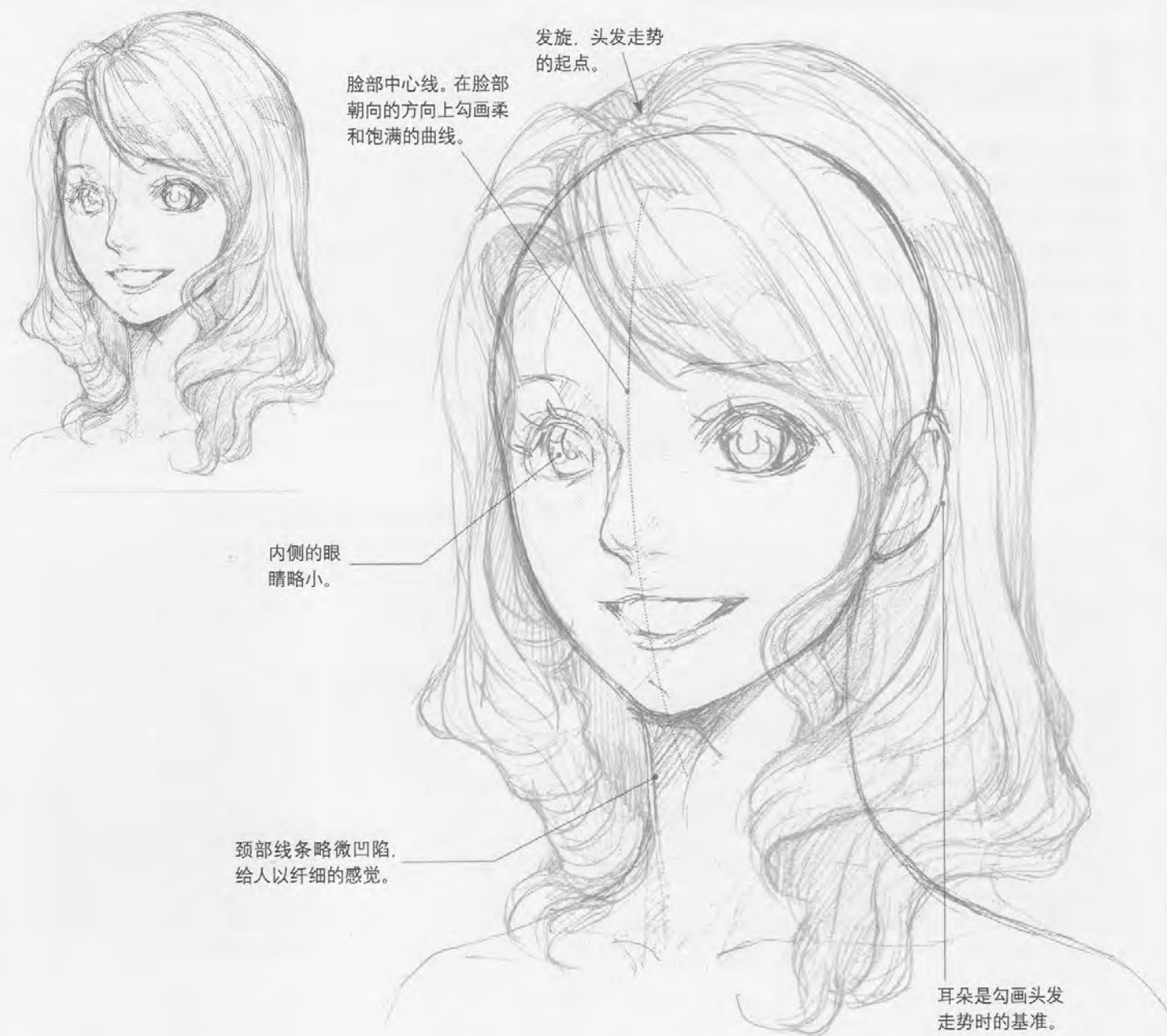
设定完正面、正侧面和背面后，才能绘制具有立体感的 3/4 侧面。

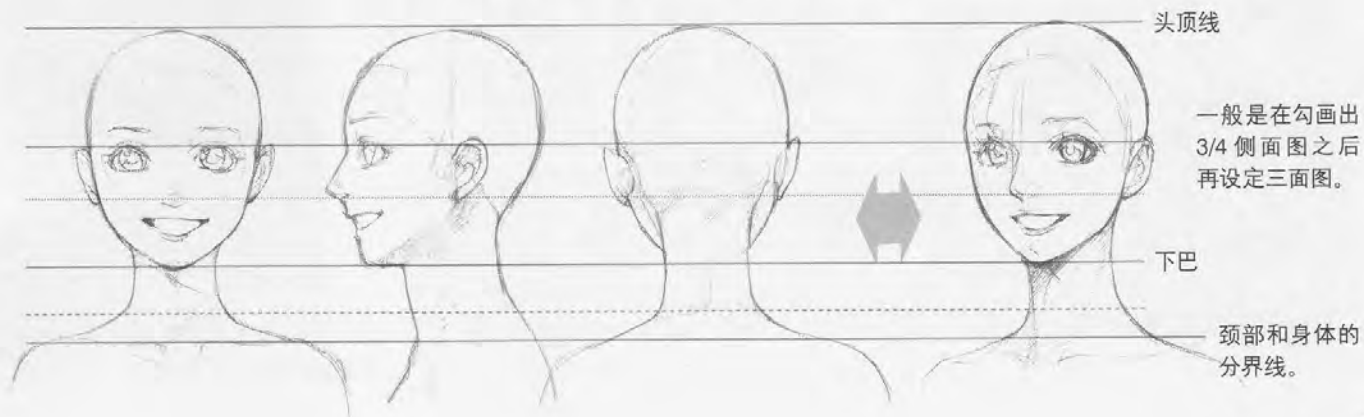
发旋，头发走势的起点。

脸部中心线。在脸部朝向的方向上勾画柔和饱满的曲线。

内侧的眼睛略小。

颈部线条略微凹陷，给人以纤细的感觉。

耳朵是勾画头发走势时的基准。

三面图（正面・正侧面・背面）

如果没有秃头的角色，几乎没有绘制秃头三面图的机会。不过，这是角色绘制和设计的基础中的基础。如果能够将秃头勾画得英俊帅气，那么普通角色的绘制技法也会进步。

胸部构图的绘制

要掌握调整角色大小的绘制技法，在画框中绘制的经验很重要。下面我们来看一下森田和明先生绘制漫画人物胸部构图的步骤。

1 常用的角度——3/4 侧面

随意地绘制漫画人物时，大多数情况下都会将人物的脸部画成 3/4 侧面。
正因如此,3/4 侧面图很常见。换句话说，在漫画和动画片中，3/4 侧面图可以说是宣传角色时最常用的角度之一。

1. 勾画画框和轮廓线

一边衡量要在画框中勾画多大的脸部，一边画轮廓线。

勾画出脸部的轮廓线。

因为是胸部构图，所以要将肩部和胸部都画在画框内。至此，是第一阶段。

2. 勾画眼睛、鼻子和头发的轮廓线

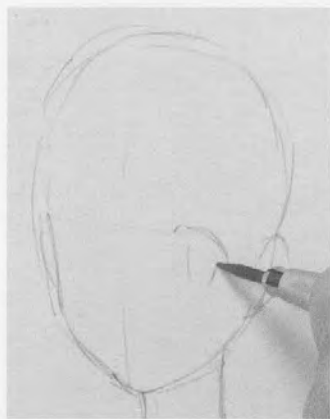
确定了脸部大小后，一边将轮廓线勾画清楚，一边绘制五官和头发。

粗略地画出锁骨和身体的中心线。

【角色形象草图】

在动笔之前要构思好角色形象。聪明伶俐、热爱运动、水手服等，塑造的角色要反映读者的喜好。在这一阶段绘制的草图有时多达十几张。

绘制中的森田先生

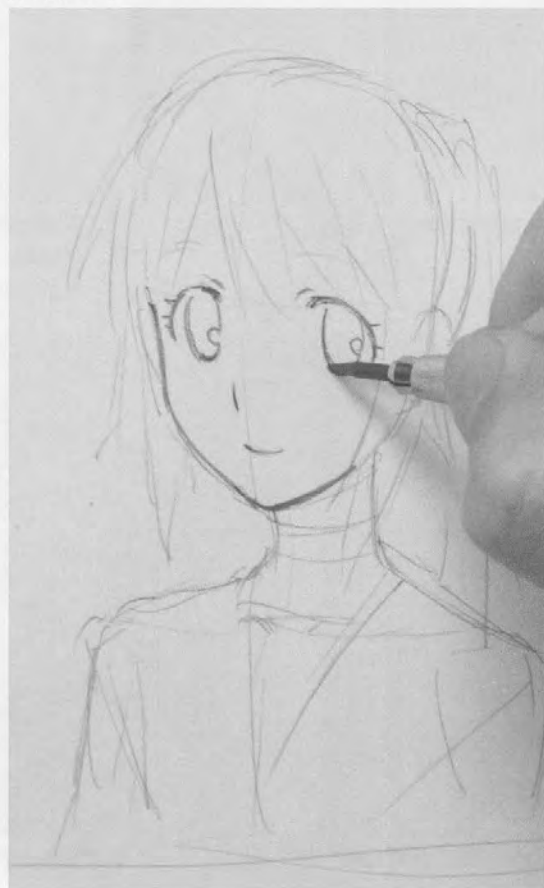
森田先生爱用装有铅笔芯的笔杆。

马尾是比较利落的发型，所以头发的厚度要略薄一些，从勾画轮廓线时起就要注意这一点。

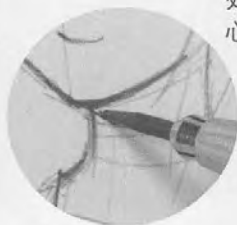
画上眼睛和鼻子。头发的发缕画成块状。

一边调整后脑勺的形状，一边确定并勾画马尾辫凸出的部分。

3. 确定轮廓线

绘制底稿的要领是从脸部轮廓线开始画起。

手握装有铅笔芯的笔杆的前端，这时与用纤细轻线的线条勾画轮廓线时的握笔姿势有所不同。

4. 确定颈部和水手服的轮廓线

V 字领的顶点（重合处）要画在身体的中心线上。

里面的衬衫是高领的。这是改良后的水手服，这样的搭配别有创意。

领子要顺着身体的轮廓线画得稍大一些，要能遮挡住肩部。注意左右的宽度要一致。

5. 头发的绘制

从刘海的发缕开始画起。

发缕的薄厚、长短以及间隙可以改变角色形象，使他们看起来或阳光或忧郁，所以绘制时要慎重。

区分出块面①，然后增添线条②。线条②能够衬托出人物脸部的轮廓，会使脸部看起来棱角分明。

确定块面之后再勾画内侧的发丝。

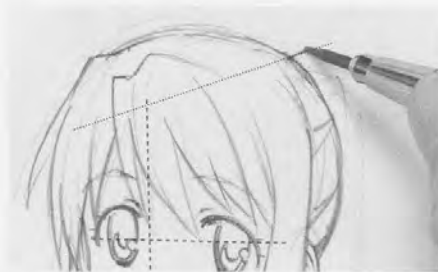
完成左侧后再画上右侧的头发。

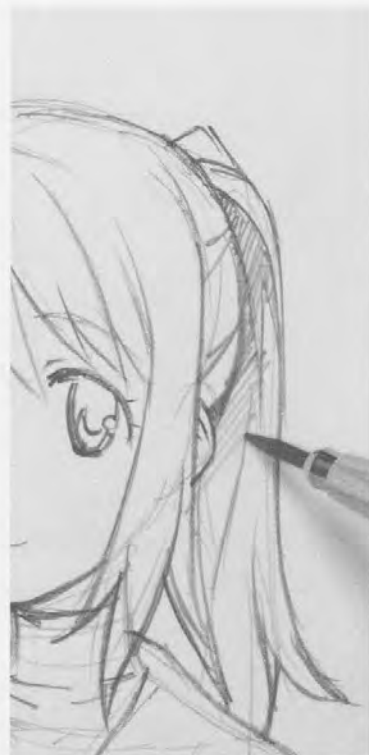
这一发型可以凸显头部的形状，要注意表现自然的弧度。

6. 眼睛和马尾的绘制

加粗眼睛的轮廓线，勾画眼睛内部的形状。

左眼

右眼

我们通常会对马尾的高度有一个大概的印象，在轮廓线上确定相应的点，勾画马尾即可。

用柔和的S形曲线勾画马尾的轮廓线。

用短的斜线在马尾内侧打上阴影，马尾基本绘制完成。

7. 画出瞳孔，完成脸部绘制

为什么在前面不一鼓作气把眼睛绘制完成呢？这是为了使左右眼对称，并且与整个头部相协调。一边把握整体的平衡效果，一边进行绘制看似麻烦，实则是最佳捷径。

尽量用平行且等间距的短斜线添加阴影。

瞳孔和眼睛的黑白部分、斜线部分的对比使清澈透明的眼睛跃然纸上。

按照相同的步骤绘制右眼。斜线的角度要与左眼大致相同。

8. 水手服的绘制

绘制领巾的轮廓。

绘制领巾上宽松的部分。

参考左侧宽松的部分绘制领巾的右侧。注意左右不要完全一致，要画出领巾自然下垂的感觉。

勾画内侧线条。

根据领巾边缘线和第 1 条线间的宽度，绘制第 2 条线。

因为是平行地勾画柔和的曲线，所以第 3 条线也要注意衔接好。

在右侧的领子上同样画上线条。注意左右衣领上线条的宽度要一致。

绘制颈部和肩部周围的线条，完成领巾的绘制。

袖窿线，位于肩部的下方。

9. 为头发增添细节，完成画稿

绘制发缕细节和阴影，刻画漂亮的发梢。

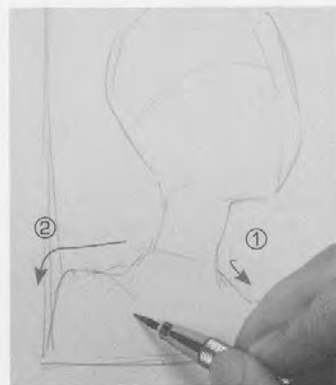
2 右侧面 + 略微仰视

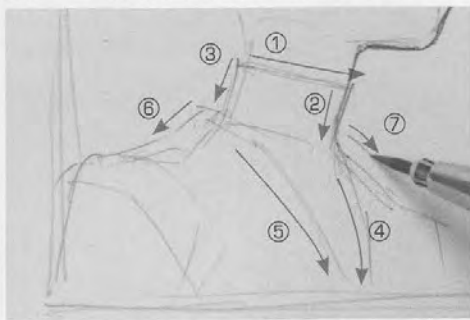
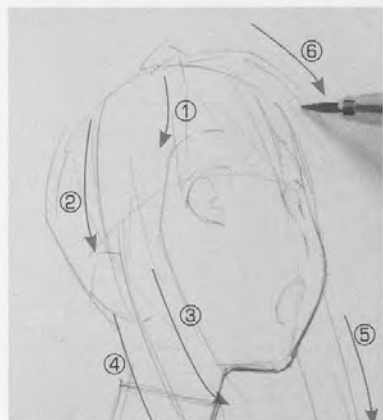
下面我们来挑战一下稍有难度的绘制角度。构图中增添一些动态效果，会给读者留下深刻的印象。

1. 勾画最基础的轮廓线

要将人物的头部、脸部以及肩部都画在画框内。首先需要大概估计一下要绘制的角色的头部、脖子的长度和身体的平衡感，然后再进行绘制。

先勾画出确定好脸部朝向的轮廓线，再画出颈部线条。

按照事先设想好的角度画出十字线，勾画出脸部的朝向和立体感。

用①连接脖子和身体，用②勾画出宽肩和肩部的形状。

2. 一边勾画脸部轮廓，一边添加服装和头发的轮廓线

画上位于中心部位的①～⑤，再按照左⑥～右⑦的顺序绘制。

⑤要与③④对称。

马尾根部隆起的轮廓线要画成三角形。

勾画出手的轮廓线，至此，人物的整体姿势就清晰了。

3. 完成脸部和头部的绘制

勾画出眼睛和鼻子，再细化嘴巴的内部。

下面略微加粗会呈现出可爱的立体感，因此要由下往上画。

先画出外侧的眉毛，然后再相应地画出内侧的眉毛。

将瞳孔画在靠近外眼角一侧，这样角色给人的感觉会像是在注视着读者。

画出外侧刘海的细节。

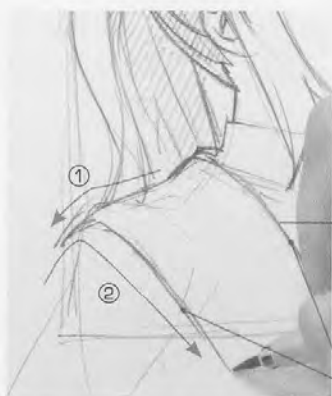
画出内侧刘海的细节，同时也要画出没被手遮挡的内侧的头发。

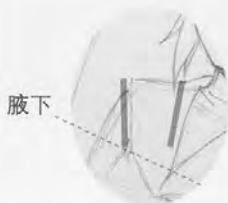
在勾画靠近读者一侧的头发时，要画出水手服的衣领线。

画出耳朵，并在勾画出后脑勺的形状后，顺着曲面画出扎在后面的头发发丝的走势。勾画马尾的线条时要注意马尾扎起的部分，发丝走势要从那里开始画。

添加阴影，完成马尾的绘制。

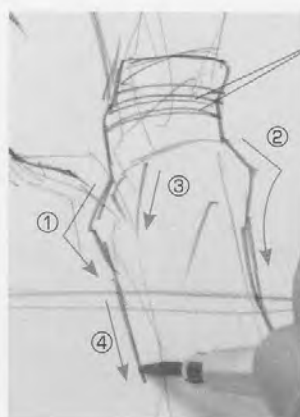
4. 完成服装的绘制

画出衣领下方的线条。绘制时注意衣领要围绕在脖子后部。

绘制头发时画出的衣领线。

画成大致平行的曲线。

腋下按照前面插图中介绍的方法进行勾画。衣领线一直到腋下部位大致都是平行的。

画出衣领线。

袖子部分（袖口）

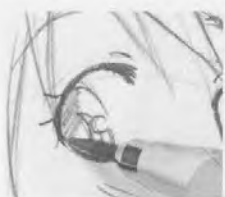
勾画袖口的形状，并增添细节。

袖口上的线条

勾画连接袖口隆起部分的①和②，并增添褶皱，然后再画出袖子的线条④。

5. 完成手指、眼睛和细节的绘制

从小指开始画起。

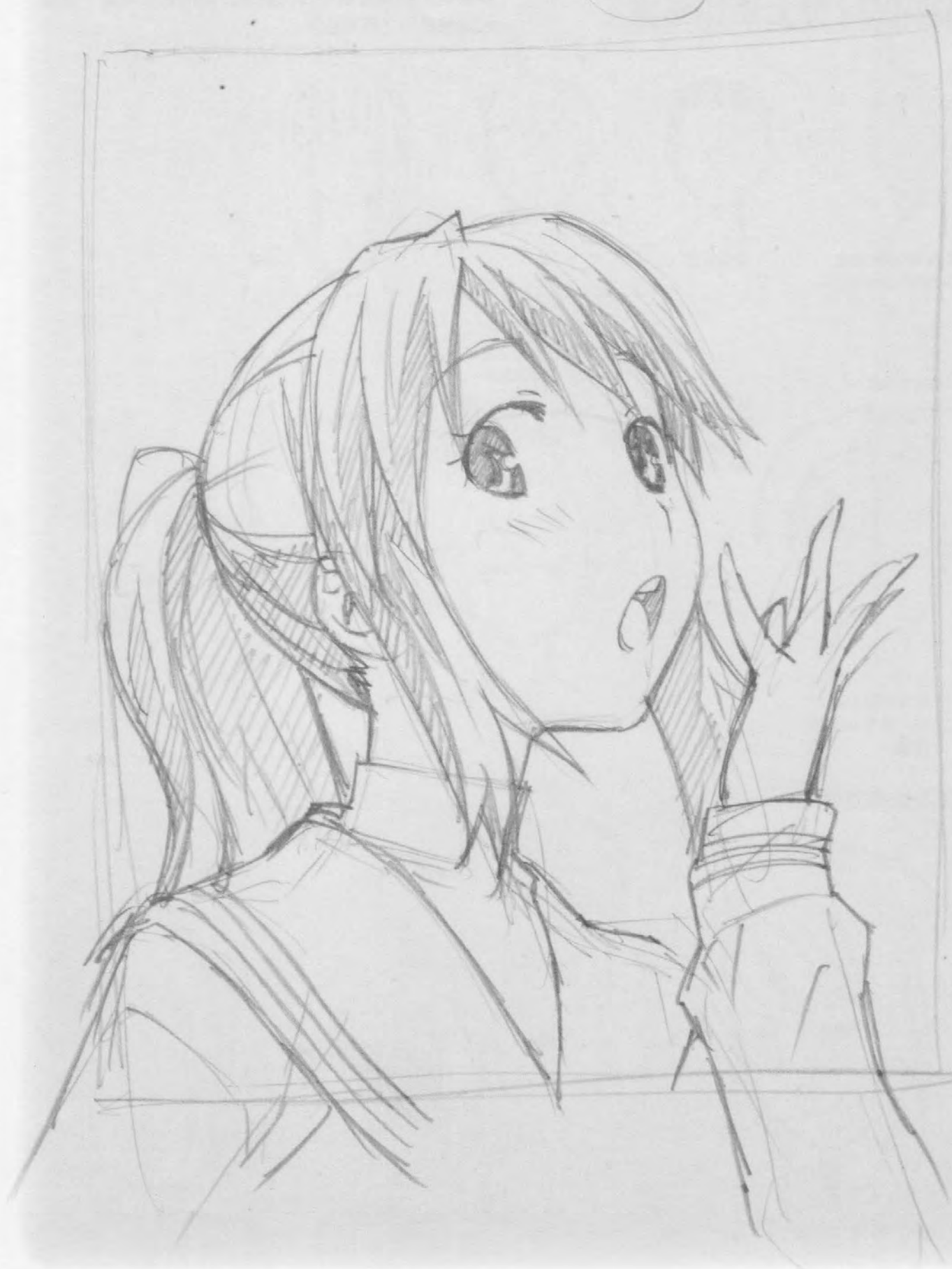
由内向外画。

表现脸颊红润的短斜线要纤细。

细致勾画眼睛。

下眼睑

仰视时不用强调下眼睑的线条，因此要适当加粗眼睛的轮廓线。

为头发添加阴影。

6. 完成

头发的绘制

发型是区分角色的重要特征，同时也是区分角色的重要元素之一。

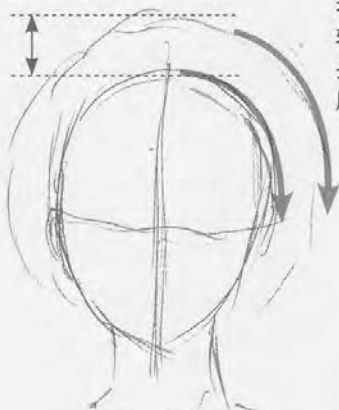
在头部轮廓上添加头发

头部轮廓线是绘制头发的基准。我们要在确定了发量和头发走势之后再绘制。

绘制的基础（用轮廓线勾画头部的大致形状）

运动发型

偏分

中长发

发量（头发的厚度）

表现头发厚度的轮廓曲线大致与头部的曲面（轮廓）平行。

勾画出脸部的朝向，确定头发的厚度。

发旋。这是决定头发走势的起点。

完成

● 头发也有立体感

头部轮廓

可以把头发想象成假发来勾画。

为角色的头部戴上假发。

头发的曲线

头部是一个曲面，因此头发要顺着头部的曲面用曲线来勾画。

用头发的线条表现立体感

● 表现头部立体感的曲线

● 根据立体感的差异，改变头发的曲线

立体感的差异除了设定以外，还可以通过发型、淋湿的头发和蓬松的头发等进行区别绘制，也可以通过头发的曲线、发量的差异来进行区别。

弯曲的头发，
强调立体感。

弧度较大的曲线

刘海的发
缕稍多些

立体感较强的头发。蓬松感可以体现头发的层次结构，因此头发的线条要稍多些。

立体感较弱的头发。在表现头发紧贴头部时，要减少头发的发缕和线条。

绘制时要注意发型轮廓

● 头部圆润的角色

留有刘海的发型，给人以清爽的印象。

顺着头部的弧度，勾画头发的轮廓线。

露出额头的发型

素描草稿，齐刘海的发型。

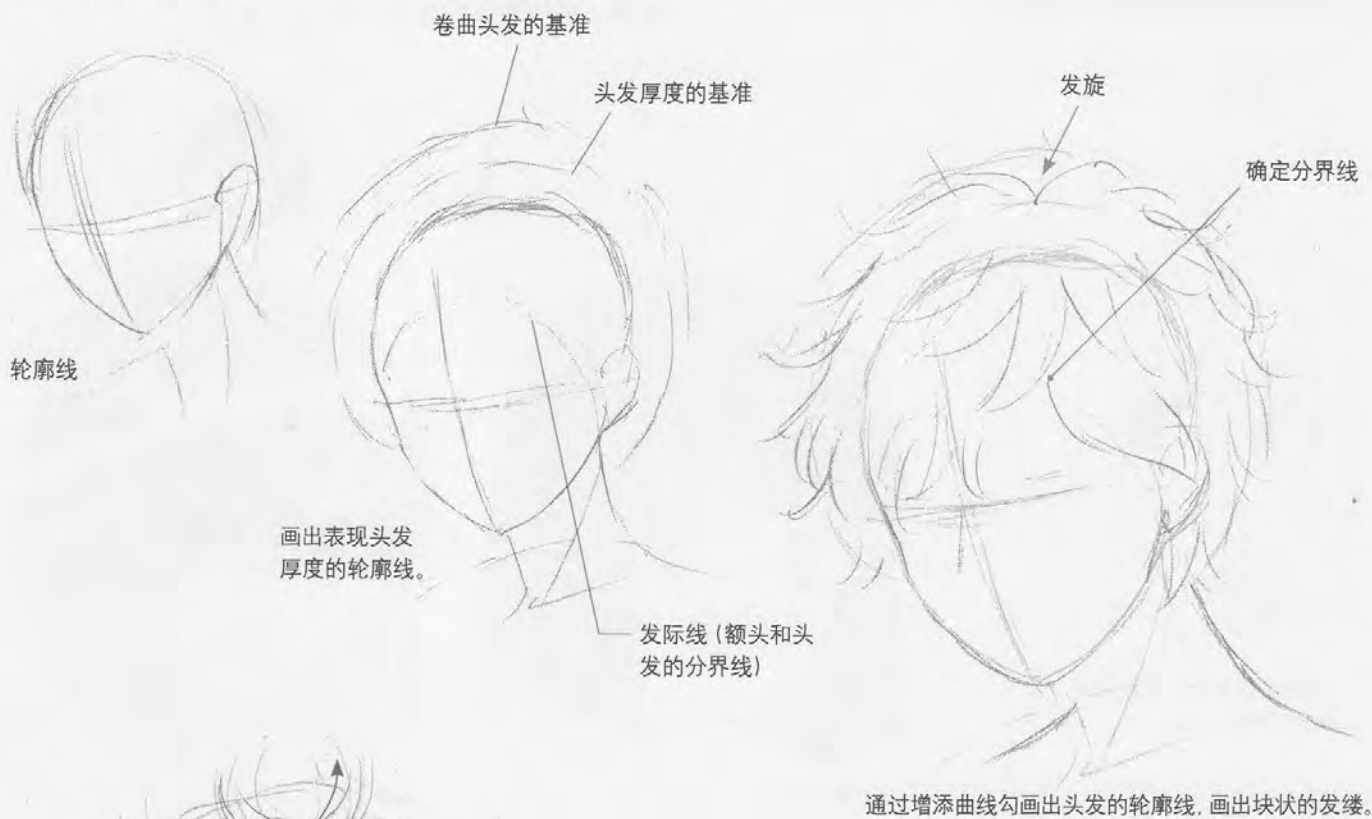
男生发型稍微有些棱角，会显得朝气蓬勃。

● 头发棱角分明（自然卷）的角色

顺着头部的弧度，勾画棱角分明的线条。

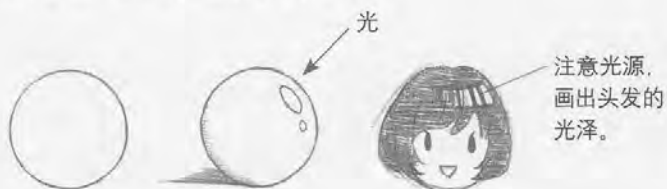
发旋的位置相同，改变发型轮廓和刘海长度后的角色。

发旋的位置、刘海的分法、露出额头的多少等的不同都会使角色形象发生很大变化。

● 自然卷的角色

卷曲头发的基准
头发厚度的基准
发旋
确定分界线
轮廓线
画出表现头发
厚度的轮廓线。
发际线（额头和头
发的分界线）
通过增添曲线勾画出头发的轮廓线，画出块状的发缕。
将块状的发缕进一步细化
发缕的轮廓线是在原有
块面线条的基础上再增
添 2~3 根线条绘制而成
的，表现出头发的柔顺感。
完成

头发的最后处理

头发完全涂黑时，也要用曲线勾画出头发的走势和发缕的轮廓，然后再进行细节处理。

女生

用线条刻画出头发的质感，这是头发的基本型。

头发紧贴头部（没有光泽）

有光泽（天使的光环型）

光滑柔顺型（顺着发缕勾画头发，将光泽画成锯齿状）。

棕色头发（用天使的光环轮廓勾画光泽的形状）。

✕ 常见的失败范例

○ 画成椭圆形并涂白。

Q 版角色头发的处理

头发的轮廓

追加了线条

紧贴头部的头发

光滑柔顺的头发

棕色头发

男生

头发的轮廓

紧贴头部的头发

棕色头发

用线条刻画出头发的质感

光滑柔顺的头发
（天使的光环型）

增添头发光泽
时的基准

Q 版角色的处理

头发的轮廓

追加了线条

紧贴头部的头发

光滑柔顺的头发

棕色头发

脸部的年龄表现

通过人物脸部五官来表现儿童、成年人、老人的特征。

儿童和成年人的脸部特征

通过脸部五官的配置，特别是眼睛到嘴巴间的距离来区别表现儿童和成年人的脸部特征。

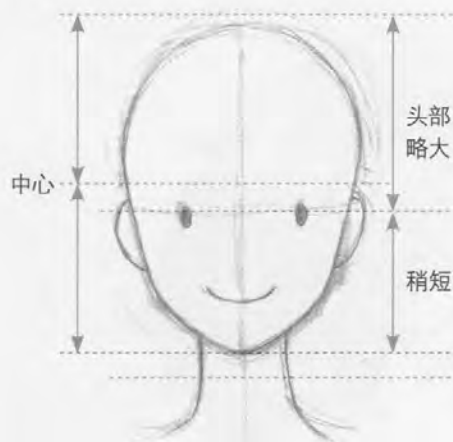
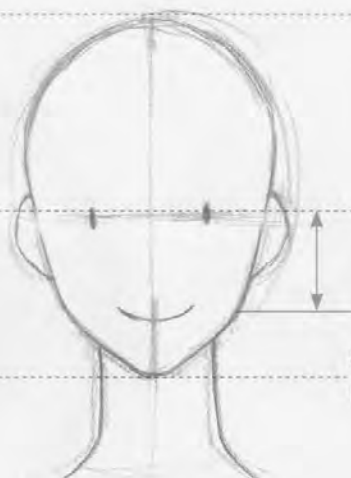
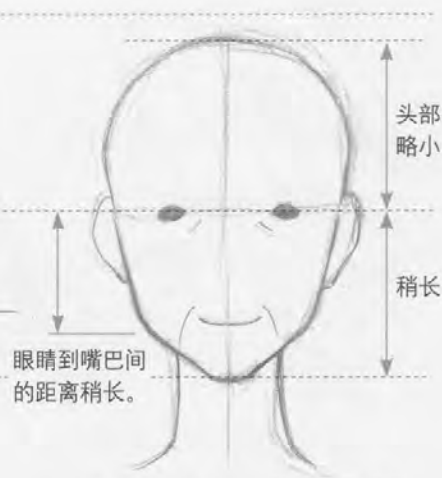
儿童的脸部特征

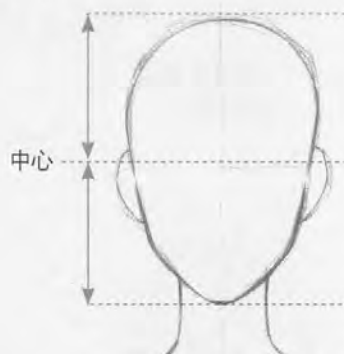
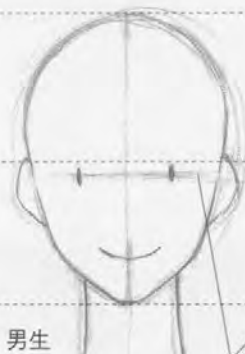
- 儿童。用于绘制幼稚可爱的小女孩。
- 注意眼睛要画的圆一些、大一些。

成年人的脸部特征

- 青年、成年人、老人等。
- 眼睛要画得扁一些，不要画得太大。

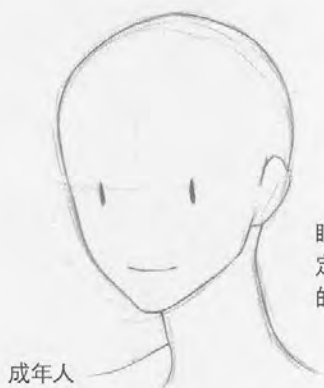
● 正面

仅用点和线来区别表现儿童和成年人。

儿童的头部要画得稍大些。

大人（青年·成年人）

老人的皮肤松弛，眼睛以下的部分要画得稍长些。在眼角和嘴角处画上皱纹。

理论和实践：关于轮廓线 ～渐渐得心应手～

原则：在头部横向的中间位置上勾画眼睛的轮廓线。

在正中间偏下的位置画出眼睛的轮廓线。这样，头部面积就显得大了，平衡感很好。

女生的头部轮廓要比男生小一圈。

● 正侧面

头部的形状是头发轮廓的基准。

绘制角色的成长历程

男性角色

男孩子容易受到母亲的影响，因此将分界点设定为 5~6 岁。

儿童的脸部特征 ➤ 介于儿童和成年人之间 ➤

2~3 岁：基本型

【顺其自然地成长】

5~6 岁

10 岁

15 岁

【成长为运动员 1（头发浓密）】

5~6 岁

10 岁

15 岁

【成长为运动员 2（运动发型）】

5~6 岁

10 岁

15 岁

下面我们来绘制同一个人物从童年到老年的脸部变化。绘制时要注意随着年龄的增长五官间平衡感的变化，先确定符合年龄段的性格设定和脸部特征，然后再进行绘制。眼睛和发型是绘制的重点。

2~3 岁：基本型

【成长为自恋狂】

10 岁

15 岁

18~20 多岁

【成长为不良青少年】

10 岁

15 岁

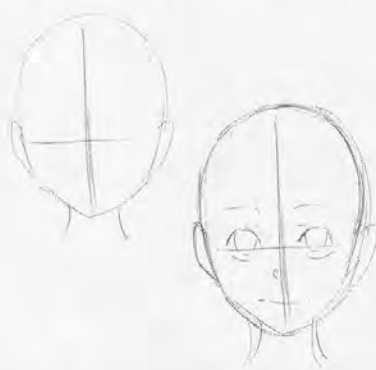
18~20 多岁

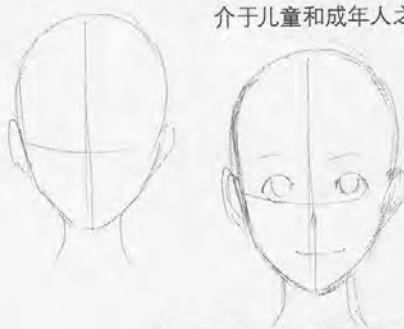
区别绘制不同年龄阶段的六项平衡

除了脸部的平衡外，还要勾画脸部轮廓和眼睛特征的变化。

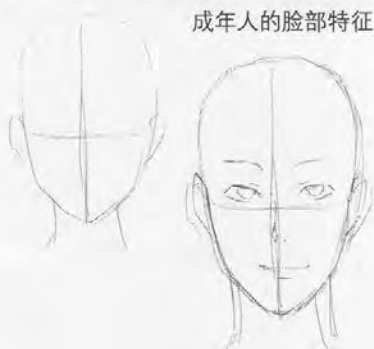
● 童年时期（2~3 岁）

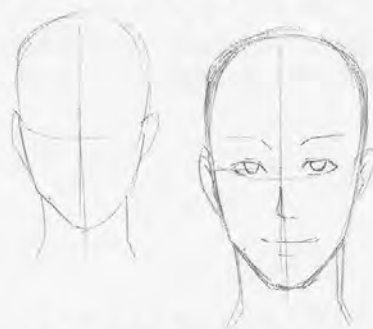
基本上是圆脸，眼睛大而圆。

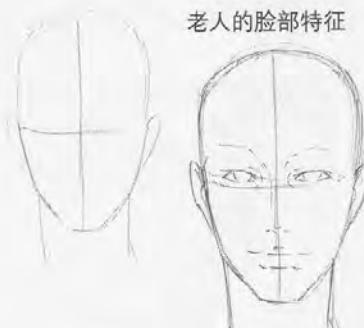
● 少年时期（5~12 岁左右）

脸型有点近似椭圆形，眼睛画得稍小一点。

● 青春期（13~16 岁左右）

介于儿童和成年人之间

脸型稍长，下巴和脸颊画得略微圆润一点，眼睛要画得再小一点、再细一点。

● 青年时期（18~20 多岁）

长脸，眼睛要画得细长。

● 中年时期（30 多岁）

下巴略微有些棱角，眼睛和瞳孔画得稍小一点。从 40 多岁开始眼角和嘴角处要画上皱纹。

● 老年时期（70 多岁）

轮廓几乎没有变化，眼睛画得较小，加重额头上的皱纹。

女性角色

小女孩的发型是由父母的喜好所决定的，通常在 5~6 岁时可以分为长发和短发两种类型。女孩的自我审美意识比较活跃，因此可以以十几岁（14 岁左右）为基准，将其作为成长过程中发生较大变化的分界点。

中长发～长发 **文学系 / 文学少女形象**

● **顺其自然地成长**

2~3 岁：基本型。按照父母的喜好，扎上小辫子。

5~6 岁：成长为比较文静的女孩，及肩的中长发成了最爱。

14 岁：长发变成了最爱。

18~20 多岁：将刘海中分，稍微改变一下形象。

30 多岁：刘海的走向与童年时期相反，稍微做个发型，流露出成熟女性的美。

40~60 多岁：长发仍然是最爱，翘起刘海，尽显成熟气质。

70 多岁：发量减少，发质变细，将 50 多岁时的发型稍作改变，将头发扎到后面。

● 关注时尚的成长历程

5~6 岁……
之前都一样。

14 岁

14 岁：美丽不是罪！体会到了变化的快乐，懂得要留出时间精心化妆和打扮。星形耳环是改变的第一步。

18~20 多岁：为了表现角色稳重的感觉，可以用刘海遮挡住额头，还可以画出头发的弧度，追求一种华丽感。这时戴的是环状耳环。

30 多岁：将长长的头发扎起来，表现出角色的年轻和美艳。嘴唇画得稍微鲜艳一点，细长的三角形耳环展现出角色的优雅。

40~60 多岁：将头发正式地盘起，额头全部露出，是展示自我的表现。扣在耳垂上的耳环体现出角色的悠闲和品位。

70 多岁：尽管上了年纪，但还是喜欢雍容华贵的感觉。符合年龄段的时尚并未终结，最近的挚爱不是耳环，而是从眼镜上垂下的挂链。

短发 运动型少女的形象

● 顺其自然地成长

2~3 岁：基本型

5~6 岁：性格活泼，利落的短发是最爱。卷曲的头发是调皮鬼的特征。

14 岁：希望与童年时期有不一样的感觉，于是把刘海分到另一面，最爱短发。

18~20 多岁：基本上还是 14 岁时的感觉，但是发质变得柔软，多了些许温柔。

30 多岁：露出额头，成为理性的成熟女性。为了反映角色稳重的性格，整体轮廓要画得圆润。

40~60 多岁：开始参加一些社区内的活动，重拾 20 岁时的心情，又开始将头发偏分到一边。

70 多岁：头发的发际线有点向后退，但是最适合的还是偏分，已经变成了一位精神矍铄的老奶奶。

● 选择了比较另类的人生

5~6 岁……
之前都一样。

14 岁：循规蹈矩地生活可能很无聊，所以大胆尝试了摇滚、朋克等有些过激的自我展示方式。

18~20 多岁：将头发设计成隆起的鸡冠发型，开始认真地考虑出嫁的问题。

30 多岁：与普通的女性相比，追求自我的观念仍然没有改变。配合短发造型，将发际线以上的头发全部竖起来。

40~60 多岁：简单的烫发。叛逆思想通过全部露出的额头得以诠释，展示出通情达理的大气。

70 多岁：年轻时的疏于保养产生了不良影响，由于烫发较多所以头发变得稀疏。虽然如此但是气场仍然未减，正在考虑不久后剃个光头。

短发～长发 开朗茁壮地成长

2~3 岁：基本型

5~6 岁：文科生　　体育生

5~6 岁：短发，凸显圆圆的大眼睛，发型的轮廓也画得很圆润，强调阳光健康的形象。

14 岁：及肩中长发，大张的嘴巴体现了角色开朗的性格。刘海的走向与之前一样。

18~20 多岁：刘海自然地垂在额前，不会感觉沉闷。眼睛比 14 岁时要小些，但还是很大，看起来很清纯。

30 多岁：眼皮下垂，透露出角色的年龄。

40~60 多岁：眼角和嘴角都出现了皱纹，眼睛还是很大，眼睛和嘴巴间的距离与 14 岁时几乎没什么变化，看起来还很年轻。

同一年龄段（18 岁）的文科生和体育生。

70 多岁：眼睛稍小，外眼角和眼睛周围增添了很多皱纹。同时额头变宽、头发变得稀疏，微微下垂的耳朵等都透露出角色的衰老，但是眼睛到嘴巴的比例几乎和 6~8 岁时相同，人物变成了精神矍铄的老人。

塑造角色的道具——眼镜

眼镜要和眼睛、耳朵一同绘制。
眼镜框的上边缘在眼眉处。
眼镜框看上去是条状的（看不到镜片）。
搭在耳朵上
能看到眼镜腿
正面
正侧面
侧背面
正面
正侧面
几乎平行
眼镜腿
合页的位置因眼镜的款式而各不相同。绘制前要事先设定好眼镜的形状和结构。
正侧面角度时，注意不要画成正面时眼镜的样子。
眼镜的轮廓线可先按长方形进行勾画。
俯视
仰视

绘制各种表情

通过改变五官的比例，以及眉毛、眼睛和嘴巴的形状，可以创作出各种表情。绘制时注意不要改变人物的发型、眉毛的长短和粗细。

基本型和变化的要点

● 悲伤 哭泣

● 惊讶

惊讶 + 呆若木鸡 + 向后退

惊讶 + 愤怒

● 无语 凝视

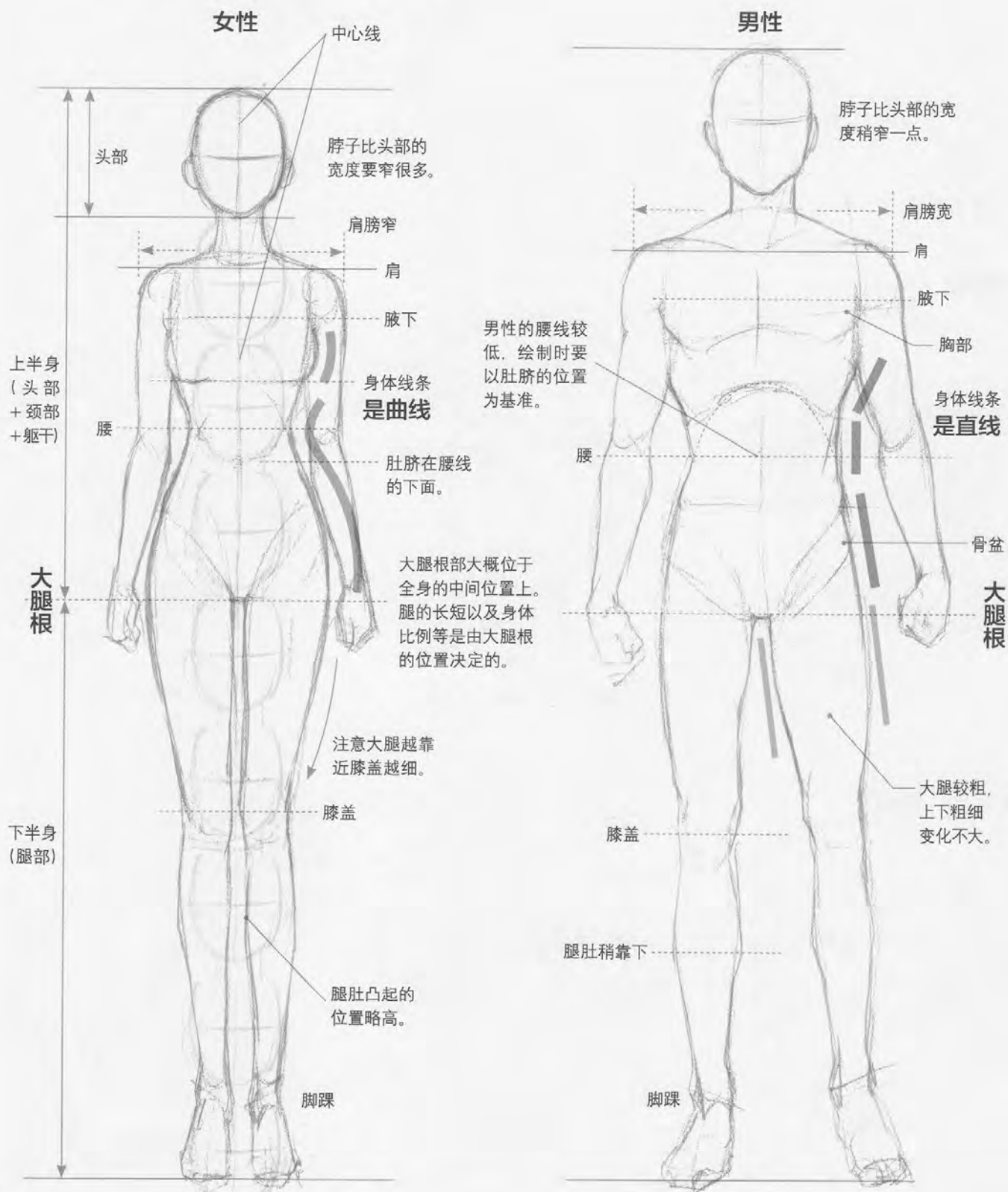
注意观察人物眉毛的形状和角度、眼睛和嘴巴的形状以及大小的变化。

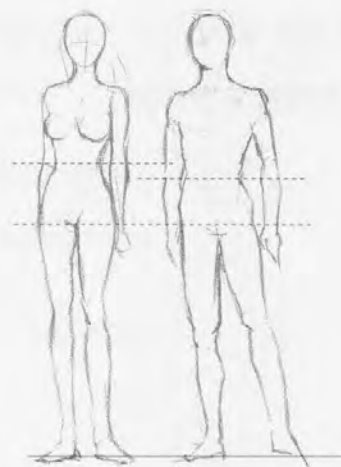
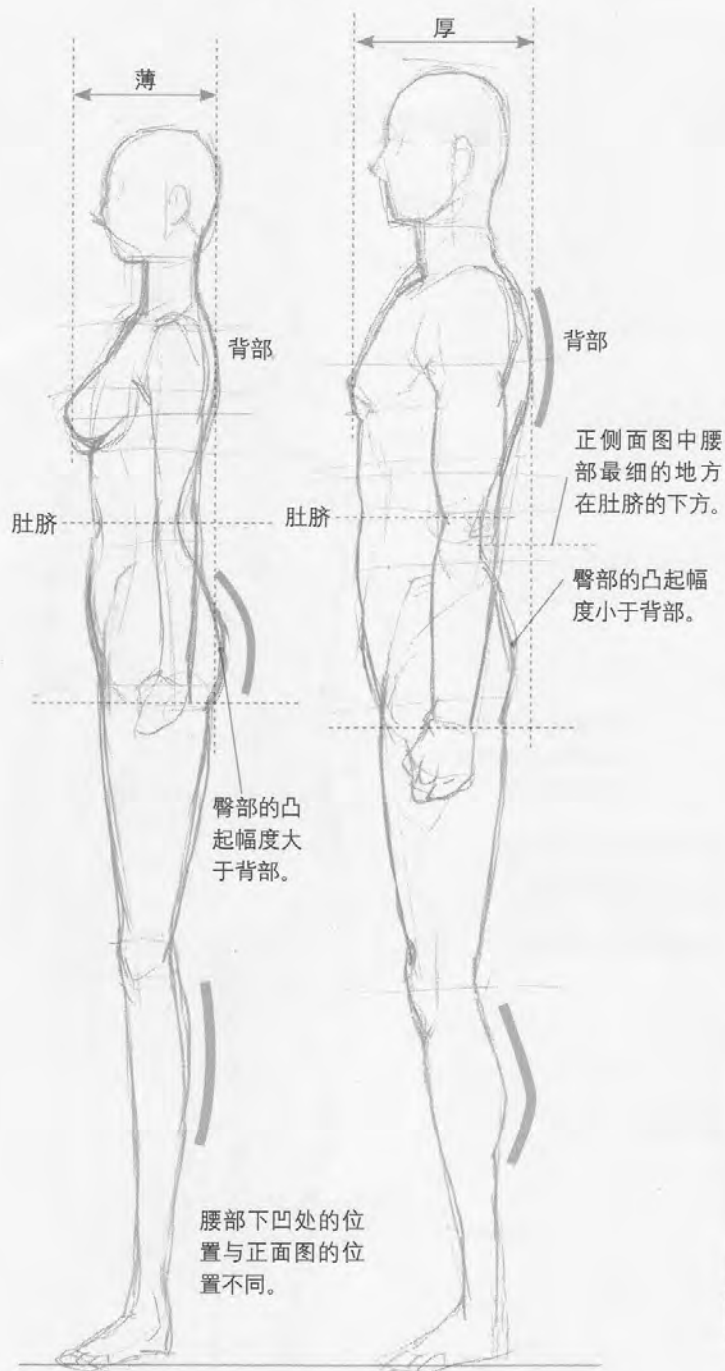
身体的绘制

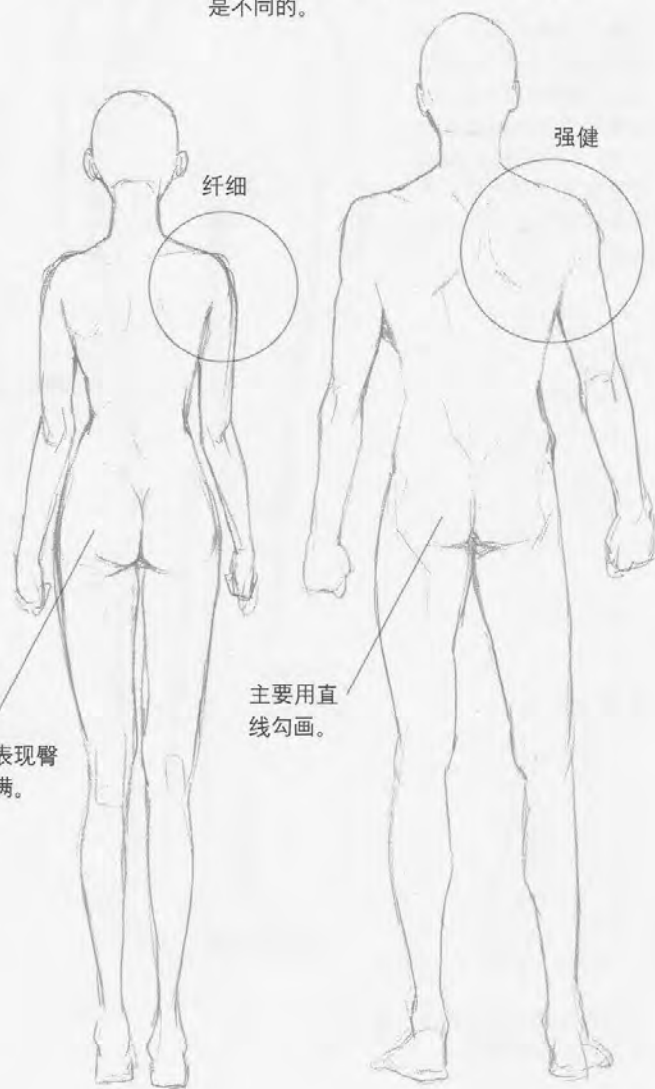
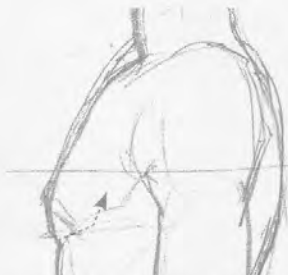
绘制身体时，重点在于把握身体各部位以及各部位间衔接的平衡感。

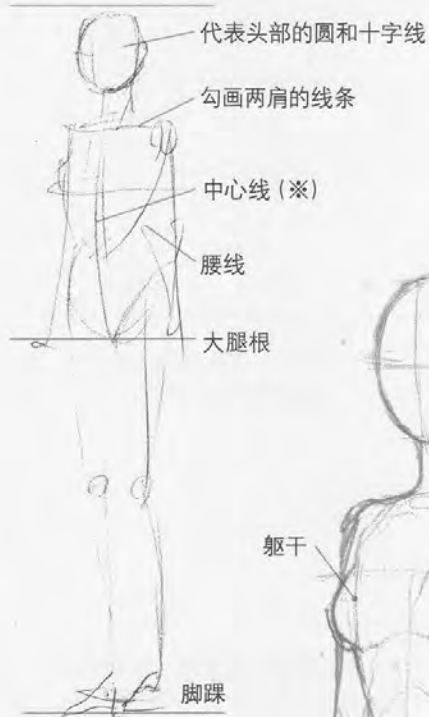
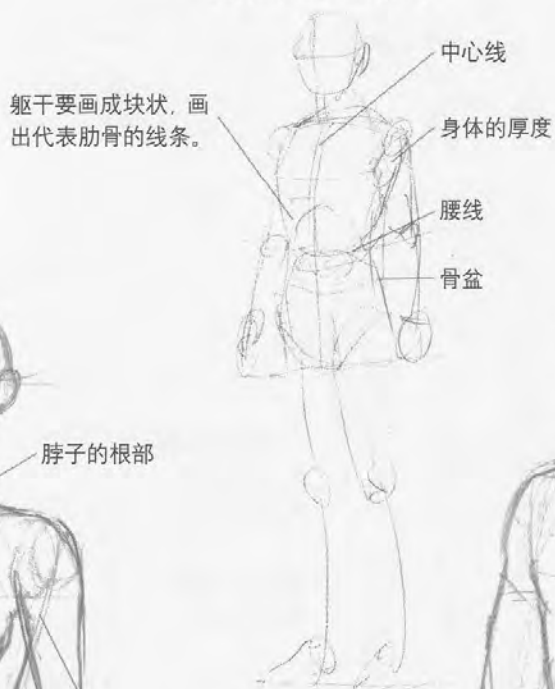
身体的基准平衡

男女身体结构的不同之处通过轮廓线能够清晰地区分开来。注意颈部、躯干、手臂和腿部线条的差异。

【正面】 区别男女身体结构的要点主要体现在脖子的粗细、宽肩和身体线条上。

【正侧面】

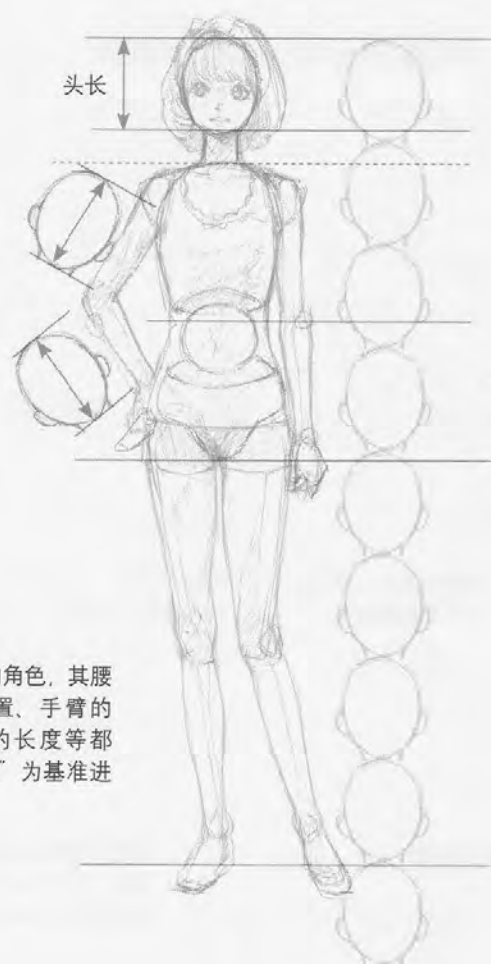
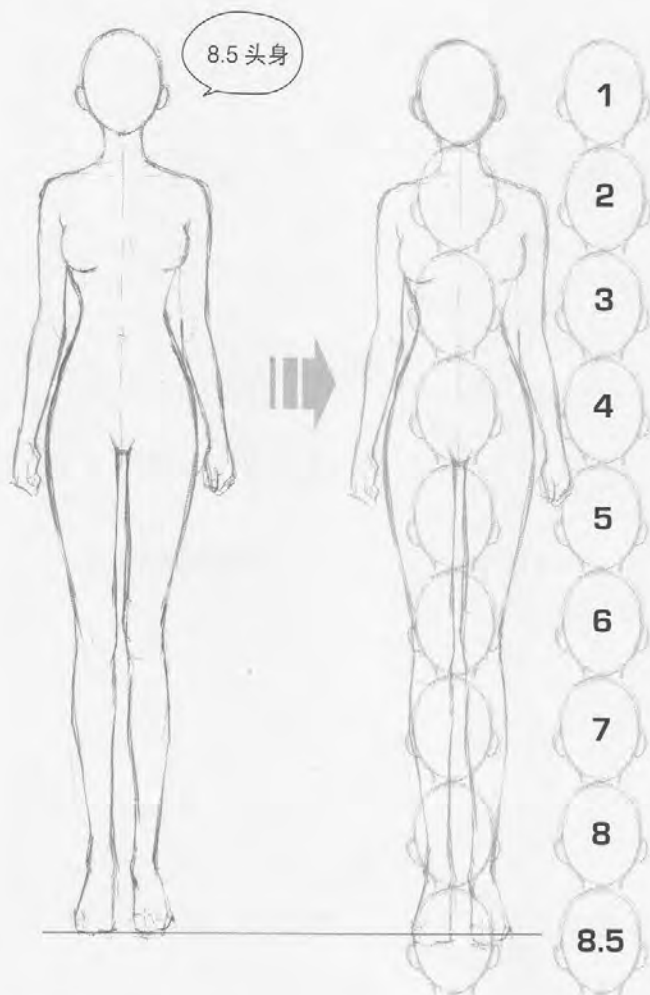
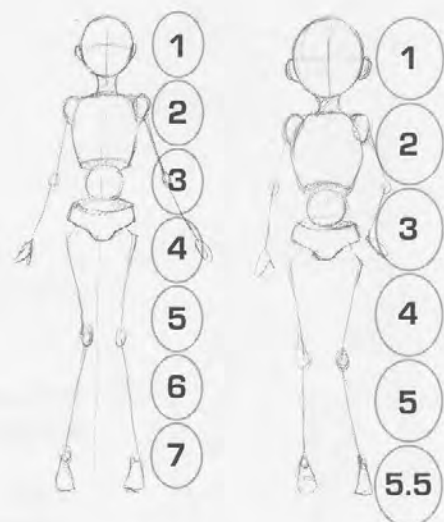
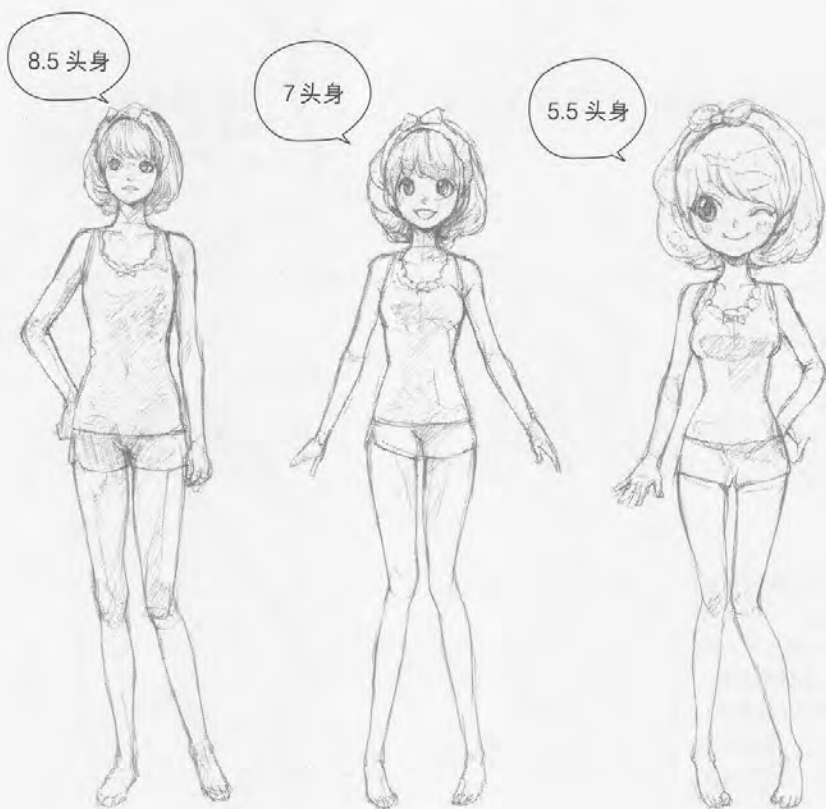
区分男女身体结构的要点是"身体的厚度不同"。绘制时注意颈部、躯干、手臂、大腿粗细的变化以及小腿肚形状的不同。

【背面】

除脖子、宽肩和躯干厚度外，还要注意男性和女性的上臂以及臀部周围线条也是不同的。

【3/4 侧面】

勾画以骨骼为框架的轮廓线，力求将其表现得充实、丰满。

勾画全身的轮廓线。在绘制基准方面，需要确定头部和脚部（身高）、大腿根部（决定身体的比例）、肩、腰、中心线（保持身体的平衡）等。手臂和腿部可以用短线条勾画。

※ 中心线：

勾画身体最重要的线条，基本上是左右对称的。

头身

在漫画人物中既有头部较小的漂亮角色，也有头部较大的 Q 版角色。将头长纵向叠加起来构成身高，这就叫作“头身”。

身材匀称的角色，其腰和胯的位置、手臂的长度、腿的长度等都要以“头长”为基准进行勾画。

身高较高（8 头身、9 头身等）的角色头较小，适用于表现成年人。
身高较低(4~6 头身) 的角色头较大，适用于表现儿童。
Q 版角色多为 2~4 头身。

实战

实战演练就是绘制角色，并为角色添加衣服。下面我们来看一下从勾画轮廓线开始，一步一步完成角色的绘制步骤。

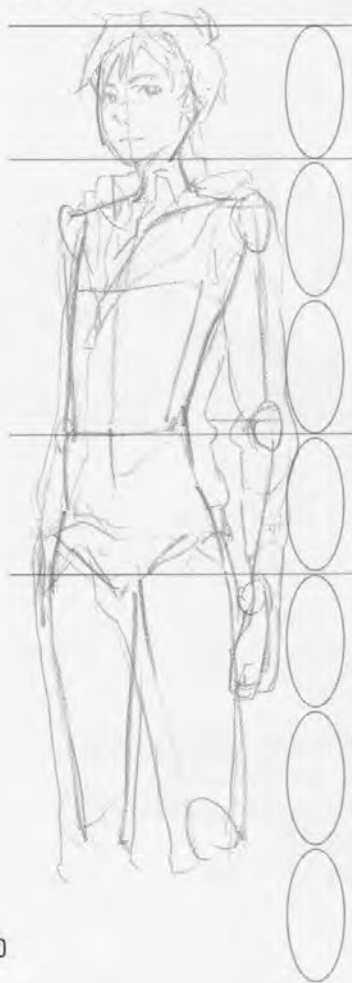
上半身构图

● 从轮廓线开始绘制裸体素描

勾画出具有一定动作造型的轮廓线。

完善轮廓线。注意把握构图的立体感。

上半身构图基本完成。

角色设定

在绘制腰部构图、胸部构图时，也要先设定好角色身体的基本比例后再开始画。

第三个头高是腰部的位置。

第四个头高是大腿根部的位置。

角色设定并不仅限于脸部和服装的设计。角色是几个头身？大腿根和腰的位置在哪儿？头身比例的设定等也是非常重要的。通过不断练习积累绘画经验，对于不同头身的角色要形成自己独有的比例标准，这样角色的风格才会逐渐趋于稳定。

裸体素描完成。完善头部细节，为身体画上肌肉，并调整外形轮廓。

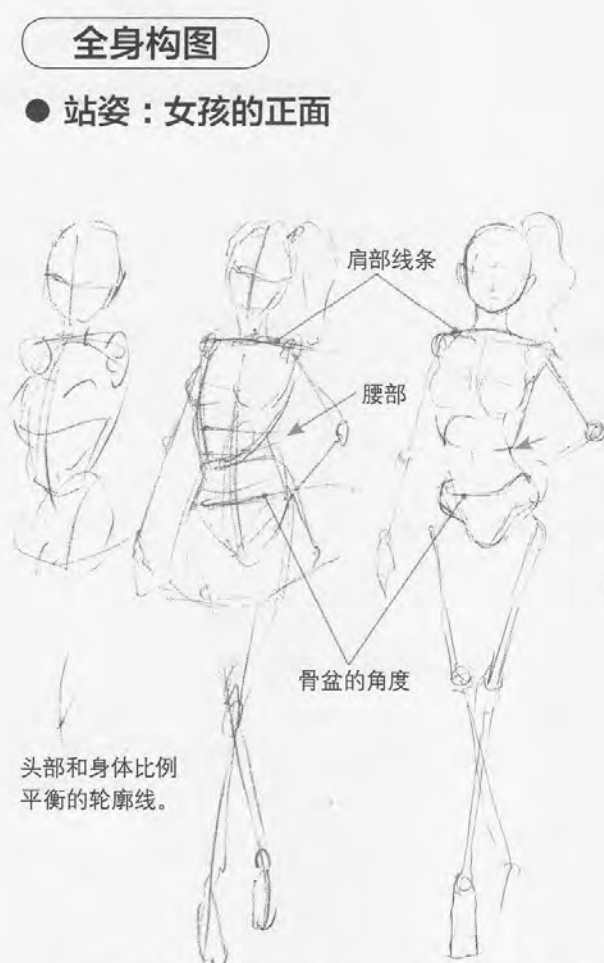
● 服装的绘制

在裸体素描的基础上为人物添加衣服。

在躯干的基础上直接添加衣服。

想象一下肩部周围的肌肉，将衣服加大两号。如果对裸体素描的宽肩比例有大致的印象，可以省略绘制裸体素描直接绘制服装。在绘制不必调整肩部肌肉的女性角色时，建议采用这种手法。

全身构图

● 站姿：女孩的正面

头部和身体比例平衡的轮廓线。

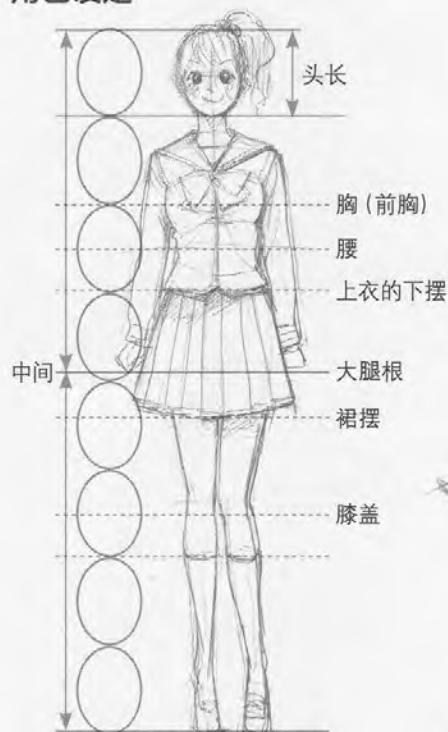
画轮廓线时可以同时画出发型和裙子的线条，但要在确保身体结构和比例平衡的基础上进行绘制。

身体素描。注意要画清楚肩部线条、腰部、骨盆的角度、手臂和腿部关节的位置。

为身体素描（※）添加衣服。

※ 身体比例平衡的素描。手臂和腿部可以画成圆柱状。绘制时要参考草图和裸体素描。

完成

角色设定

带有腰身的改良版水手服。

服装的设定不仅要注意衣服的外形和设计感，还要注意上衣和裙子下摆的位置与头长的关系。

蝴蝶结和衣领外形的设定。细节可以单独在空白处或附页上绘制。

● 站姿：女孩的背面

勾画出动作造型的轮廓线。

勾画角色大致的轮廓形象。

身体素描

想象肩胛骨所在位置的线条。这是后背衣领位置的基准。

腰部。背面腰部向内凹陷处。

前面腰部向内凹陷处。

手的位置，是勾画裙摆的基准。

手的位置

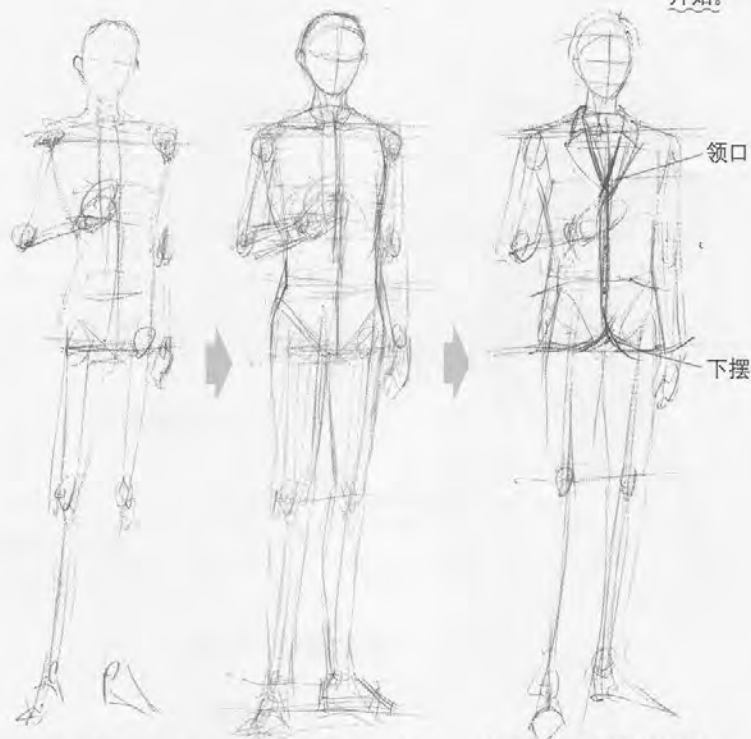
裙摆

完成

● 站姿：男孩 / 休闲服类

衬衫＋长袖羊毛衫＋修长的宽松长裤……衣物顺着身体的线条宽松地覆盖在身体上。参考裸体素描绘制身体部分。

●站姿：男孩 / 西装制服类

西装几乎完全遮盖了身体的线条。确定身体比例之后，从脖子到肩部的线条、手臂和腿部的关节是绘制的重点。
绘制时与其从需要勾画肌肉的裸体素描开始，不如直接从身体素描开始。

绘制动态姿势

通过身体素描（勾画躯干的厚度和手臂、腿部关节的技法）来绘制动态姿势的轮廓线，并画出服装。

● 奔跑

绘制动态
姿势。
大致勾画出全
身的轮廓线。
从腰部开
始展开。
裙子的摆幅要画成
椭圆状。
正面
稍微仰视
略微俯视
裙子设计成稍微
展开的感觉。

● 席地而坐

【张开腿】

①画出姿势的大概轮廓。用轮廓线粗略表现即可。

肩部

几乎是平行的。

膝盖

脚

②注意肩部、臀部、膝盖和脚的位置。

③一边勾画脸部、头发和服装，一边调整线条。

【曲起一条腿】

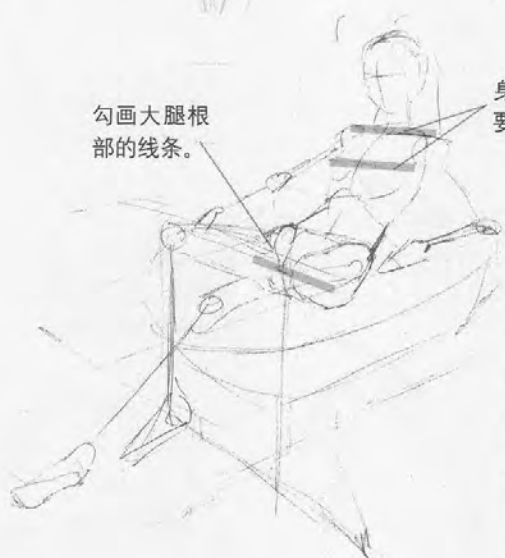
画出姿势的大概轮廓。用粗略的轮廓线勾画出肩部和臀部的线条。

【端坐・倚靠】
锁骨线条
注意身体
的上面。
用几乎平行
的线条勾画
轮廓线。
【抱着抱枕】
先勾画抱枕的轮廓线，
然后再绘制身体。

● 坐在椅子上

【曲起一条腿】

勾画被手臂和腿遮挡住的身体的轮廓线，然后再绘制手脚的关节。
腿的中心线。勾画出腿的方向。
躯干的中心线。
设定坐面，绘制素描。
勾画出身体扭转的轮廓线。

先绘制出桌子和
椅子的轮廓，然
后再勾画角色。
桌子
靠背
座位面
勾画大腿根
部的线条。
身体没有扭转，因此
要画成平行状。

多样化角色的设计技巧

下面我们来学习一下角色设计的基本技法（区别绘制不同头身、身高、宽肩、体型以及姿势的技法）。

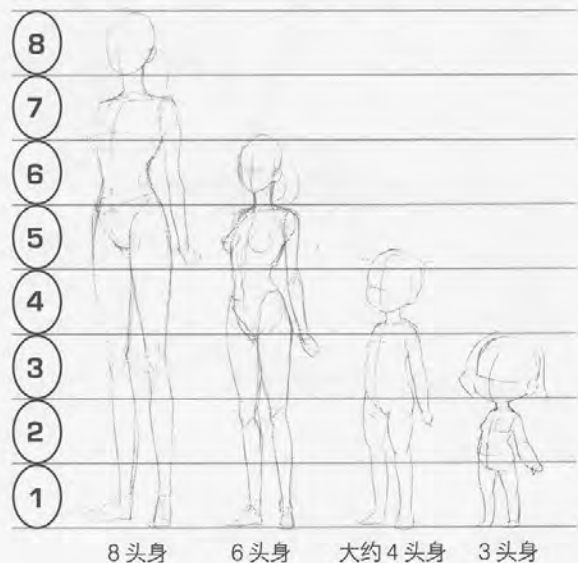
1. 绘制不同身高和头身人物的技法

针对人物脖子的长短和粗细、发型的变换等，分别绘制写实风格和漫画风格的角色。

写实风格：不同身高的普通角色

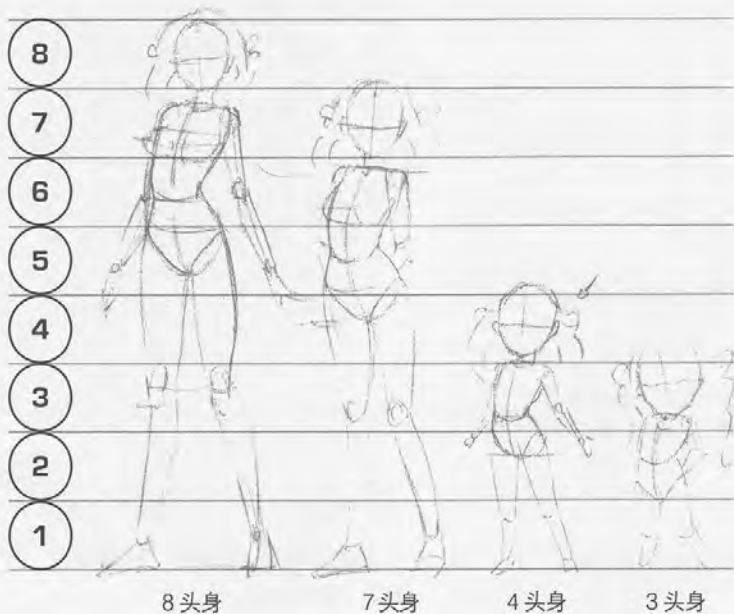
8
7
6
5
4
3
2
1

8头身　6头身　大约4头身　3头身

写实风格的角色脖子较粗，性格稳重。

眼睛画得稍大些，脖子较细，但是发型和体型看起来很真实。

8头身　6头身　大约4头身　大约3头身

漫画风格：从普通角色到 Q 版角色

虽然角色的脖子较细、头身较小，但还是有腰身的。另外，根据不同头身比，发饰（发带）的画法也要有所变化。

2. 注意肩宽的绘制技法

窄肩适用于头身较小的儿童角色，宽肩适用于头身较大的成人角色。

窄肩和宽肩的角色类型

● 女性

窄肩……7.5 头身

宽肩……大约 8.5 头身

1
2
3
4
5
6
7
8
9

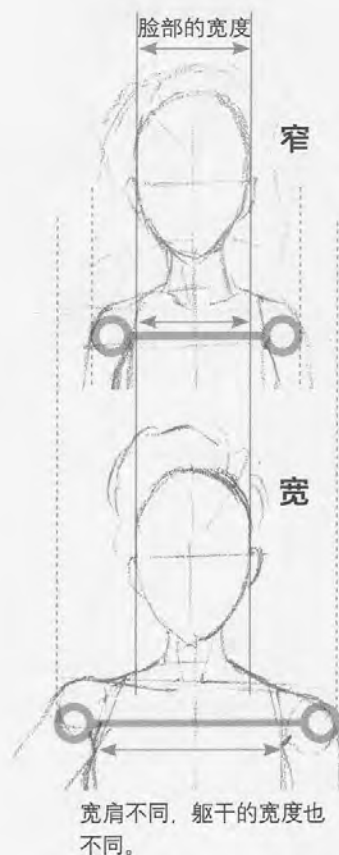
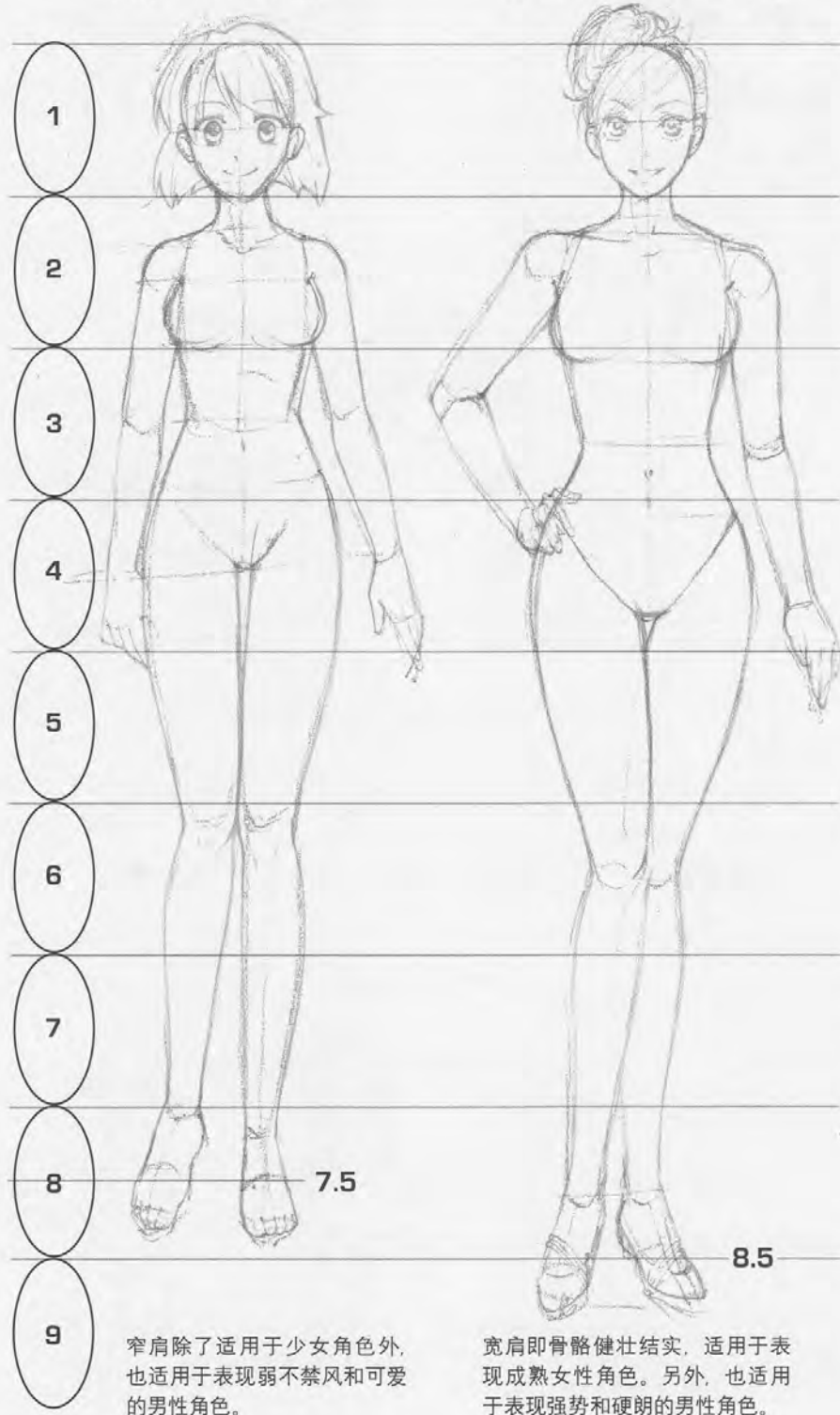
7.5

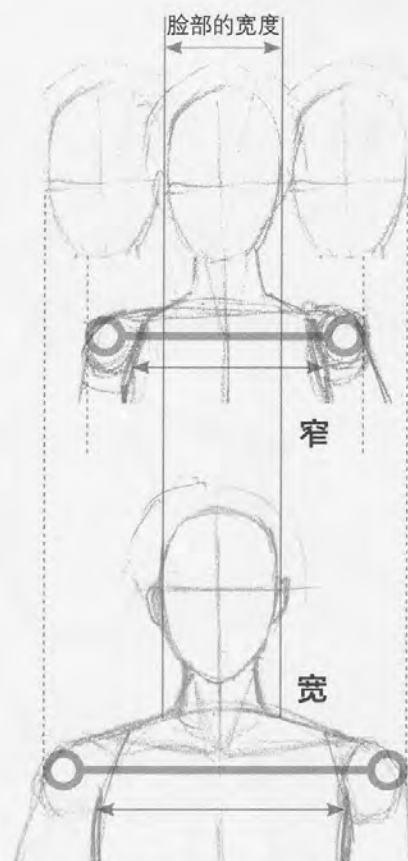
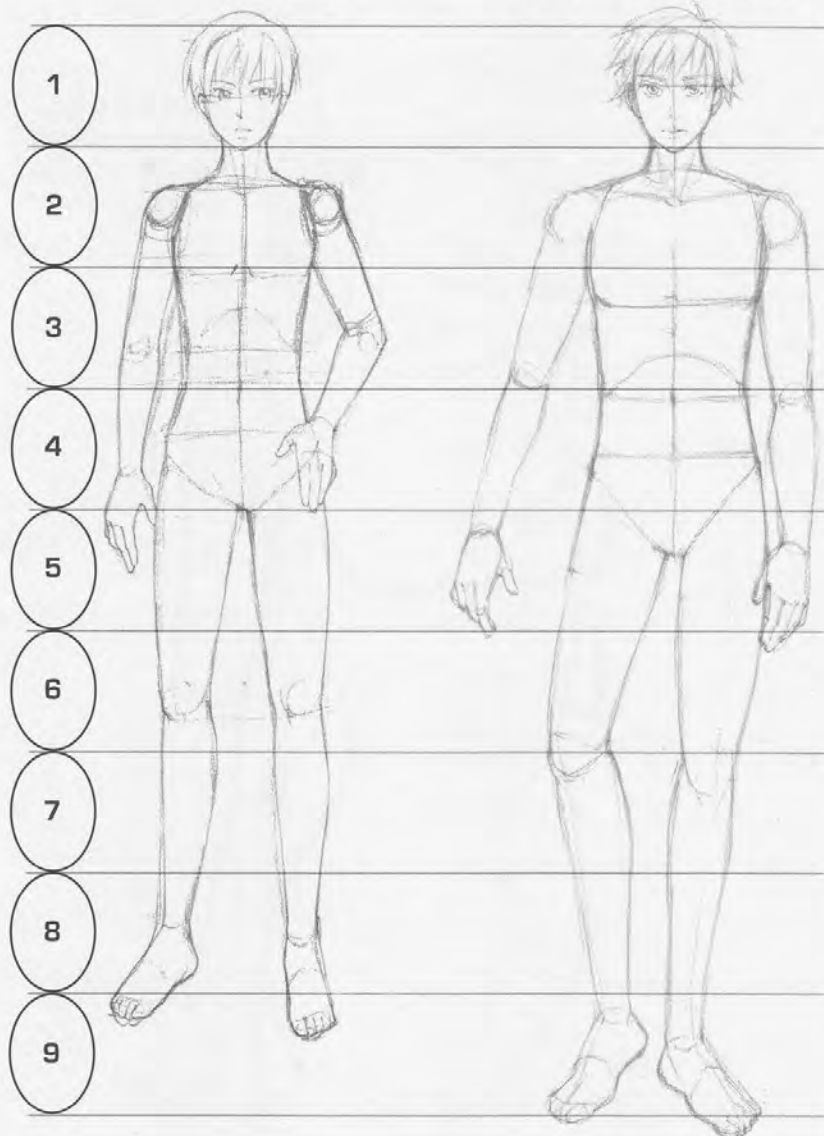
8.5

窄肩除了适用于少女角色外，也适用于表现弱不禁风和可爱的男性角色。

宽肩即骨骼健壮结实，适用于表现成熟女性角色。另外，也适用于表现强势和硬朗的男性角色。

宽肩不同，躯干的宽度也不同。

大腿根的位置大致相同。宽肩角色的身体躯干较长。

东亚人的肩部较窄，并且在漫画作品中少女形象的角色较多，所以人们大多偏爱绘制窄肩的角色。

● 男性

宽肩角色肩部的宽度大致相当于 3 个头部并列放置时的宽度。

● 男女的比较

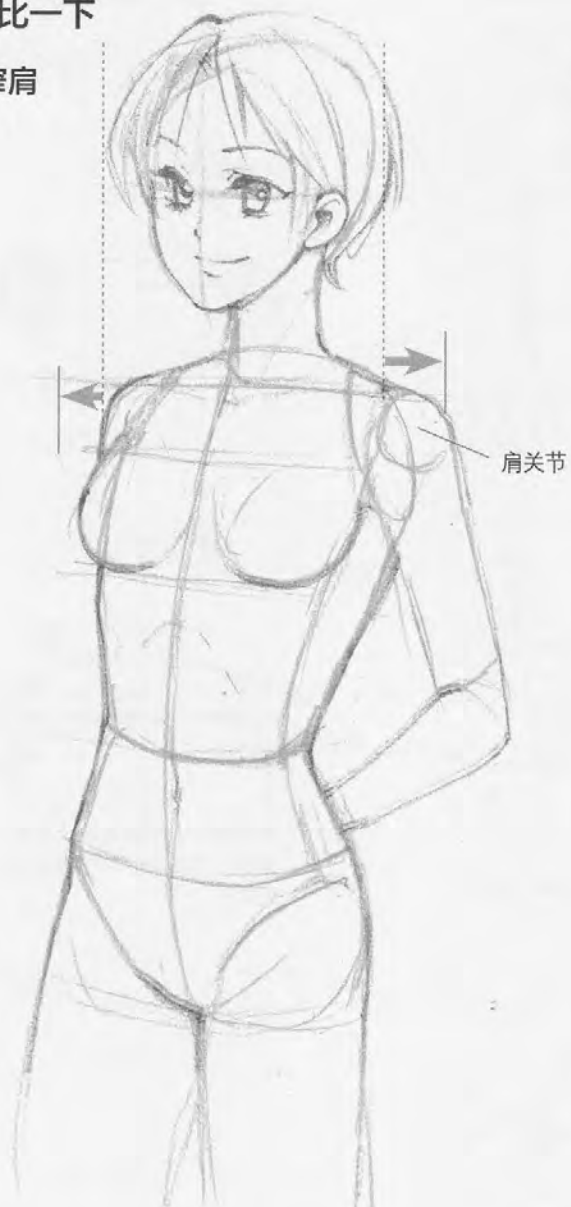
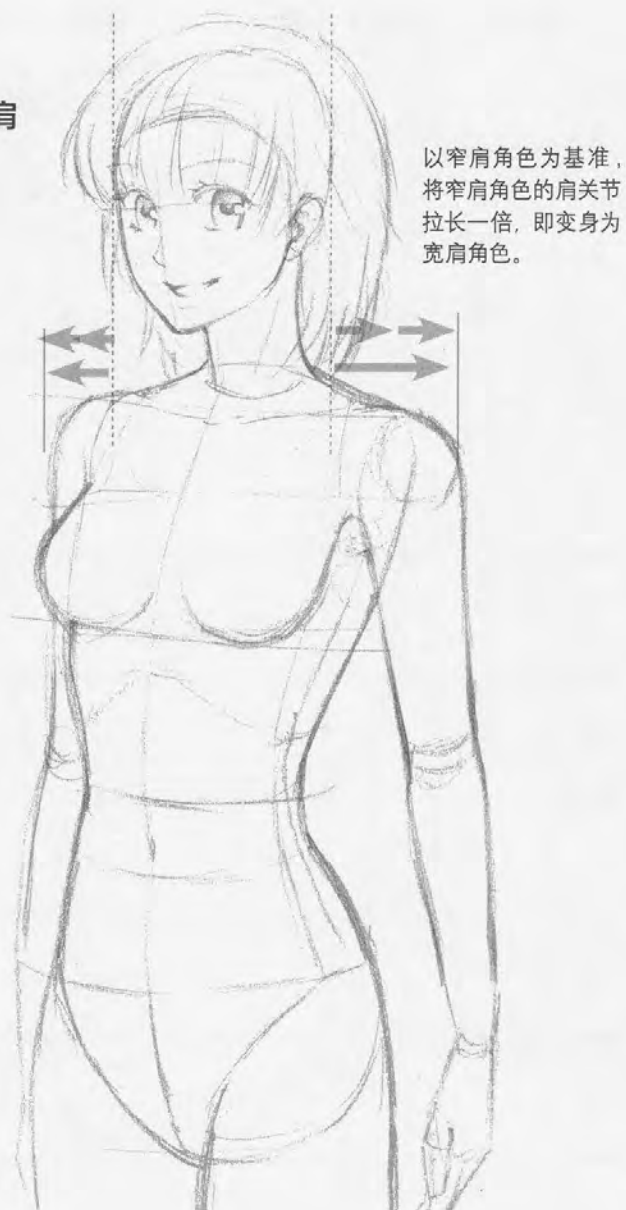
3/4 侧面

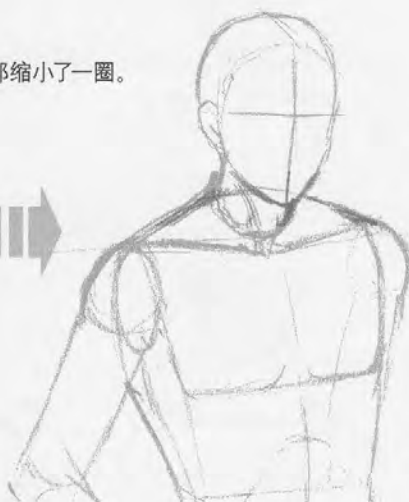
● 对比一下

窄肩

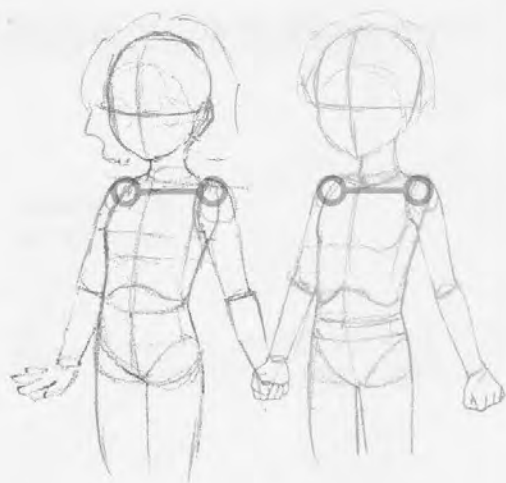
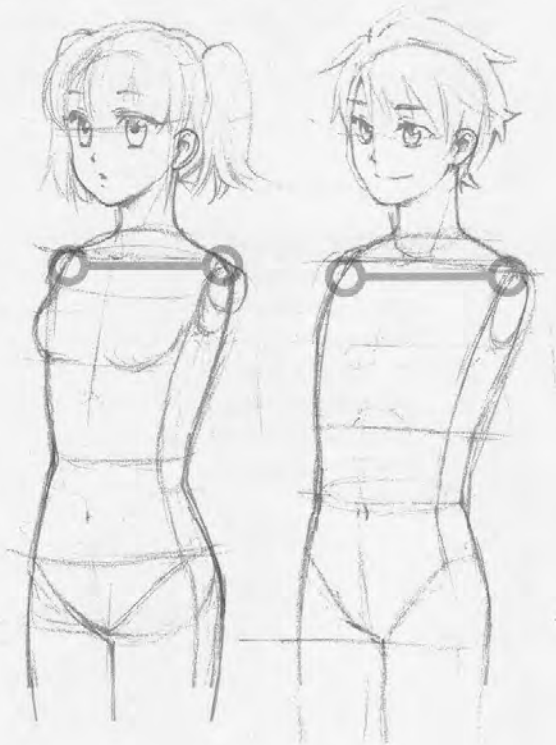
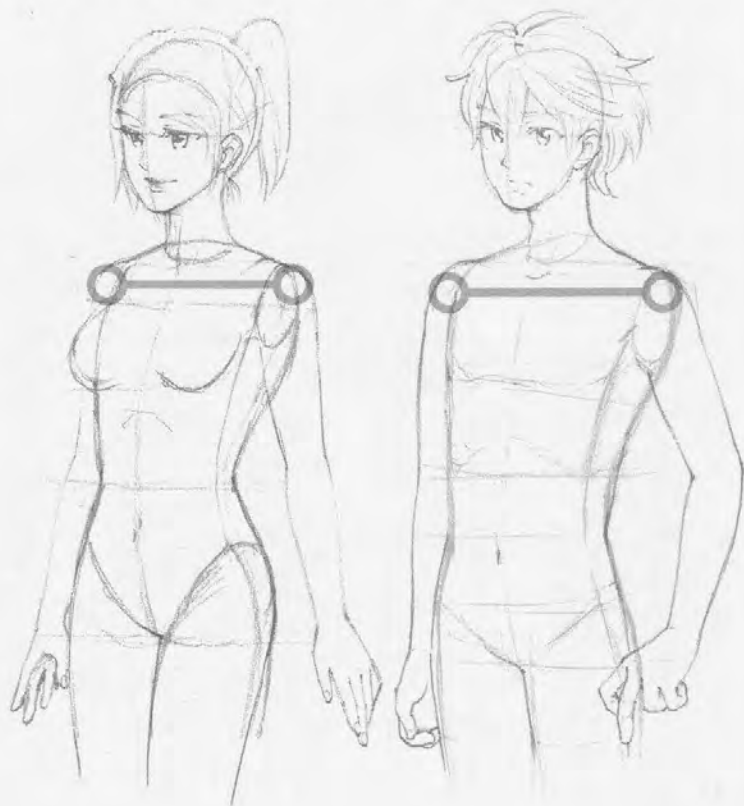
宽肩

以窄肩角色为基准，将窄肩角色的肩关节拉长一倍，即变身为宽肩角色。

肩关节

● 如何简单地勾画宽肩角色

肩部较窄的角色。

变身为肩部较宽的角色。

● 在肩宽设定上体现男女性别的差异

6~8 岁……肩宽相同

10~12 岁……肩宽大致相同

16 岁左右 ~ 要在肩宽上表现出男女性别的差异

注意肩宽和身高差的角色设计

肩宽和脸部宽度相同（肩部非常窄）

肩宽比脸部稍宽，但肩部仍然较窄。

比儿童肩部宽一些

肩部宽阔

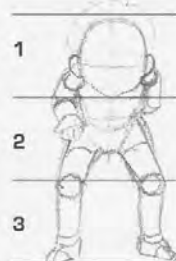
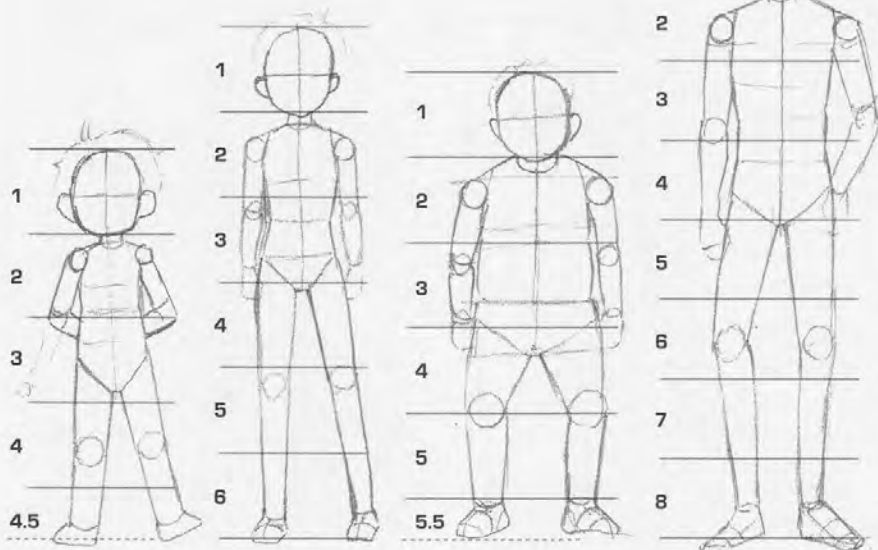
肩宽与脸部相同或比脸部略窄。

儿童……6~8 岁
4.5 头身

少年……10~12 岁
6 头身

矮胖的大叔……30 岁
5.5 头身

高个子大叔……40~60 岁
8 头身

老奶奶……70 岁
3 头身

3. 绘制不同体型的技法

以正常、修长、肥胖三类基本体型为基础，可以绘制出各种各样的体型。绘制时要注意宽肩和身体的厚度。

男性

● 正常、修长（瘦）、肥胖（肌肉）三种类型

正常体型（基本体型）

修长体型

缩小两肩宽度

强调手臂的纤细

腰部周围不要画赘肉

肥胖体型（肌肉型体质）

加粗脖子

强调肩部的肌肉

画上胸肌和腹肌等

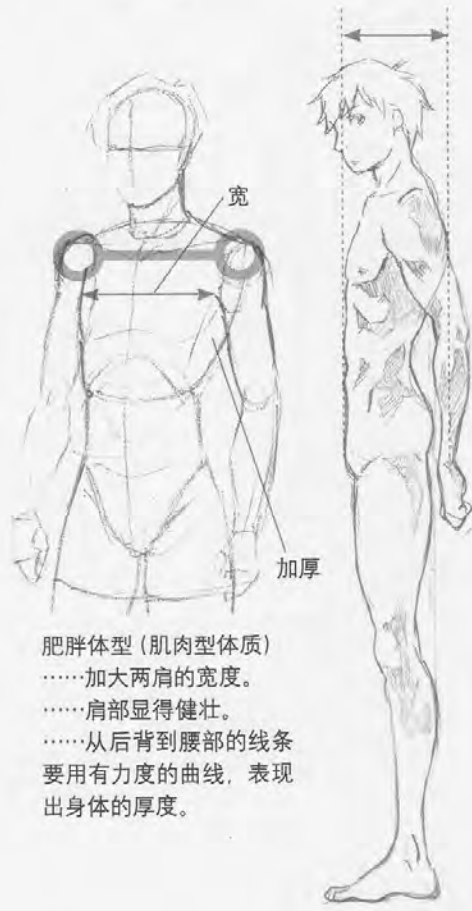
窄

要将胸部的厚度画得薄一些

宽

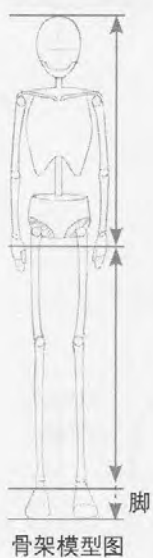
加厚

正常体型（基本体型）
角色的胖瘦要有〝与什么比胖或瘦〞的比较基准。正常体型介于修长和肥胖之间，是以这两种体型为参照的。

修长体型
……缩小两宽肩度。
……肩部显得纤细。
……从后背到腰部的线条要用清晰可见的、柔和的框架曲线绘制，表现出单薄修长的体型。

肥胖体型（肌肉型体质）
……加大两肩的宽度。
……肩部显得健壮。
……从后背到腰部的线条要用有力度的曲线，表现出身体的厚度。

● 各种各样的体型

脚

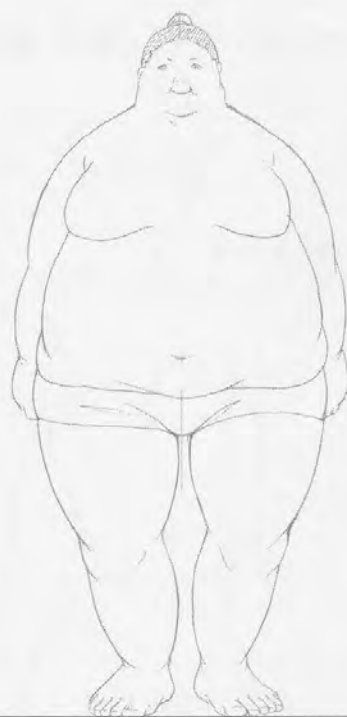
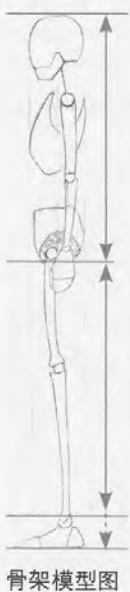
骨架模型图

青年

肌肉型（肌肉男）

肌肉更发达的职业摔跤选手

肥胖的相扑选手

儿童

骨架模型图

青年

消瘦型

肌肉型

微胖型

相扑选手型

儿童

强调肩宽和体型差异的角色设计
～突出主角和配角的个性～

力大无穷的大个子

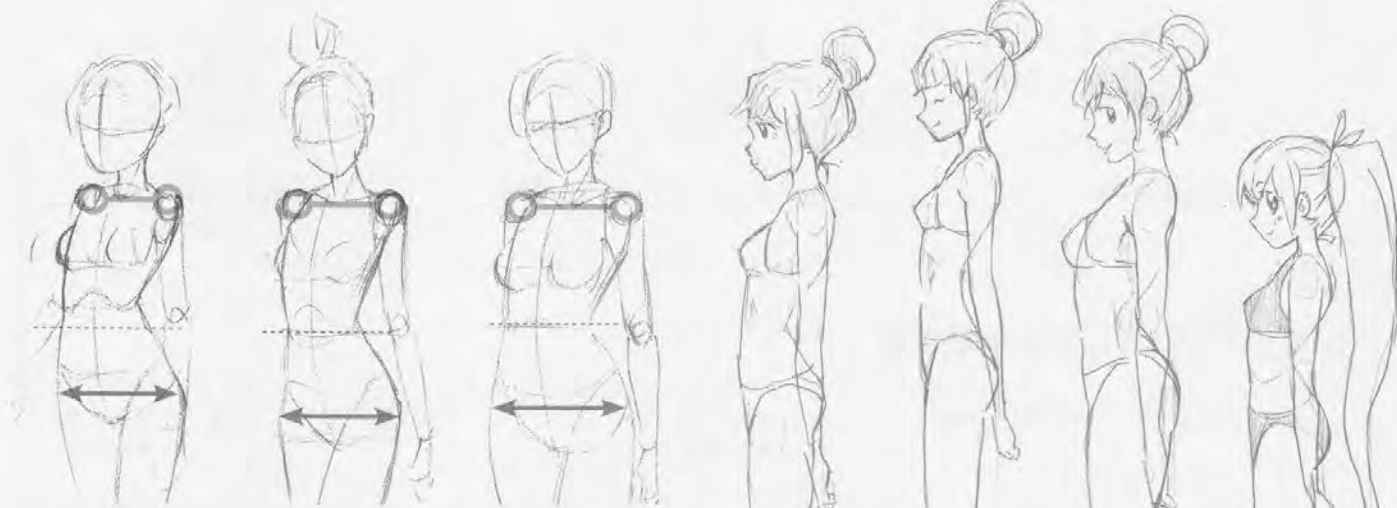
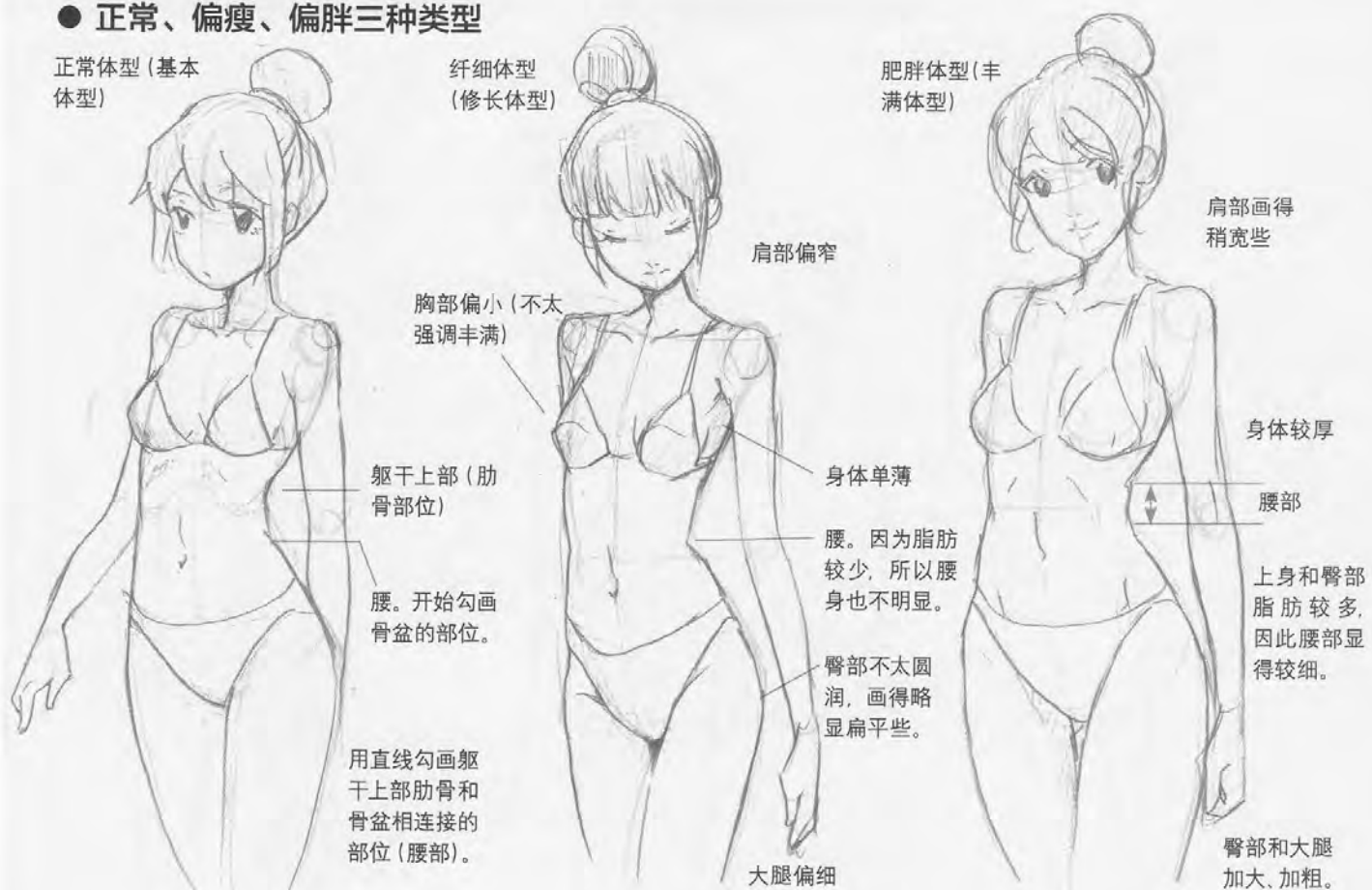
灵活利落的小个子

主人公

驼背的另类角色。宅男、学者、发明家等。

● 肩宽的差异可以用衣架来衡量

女性

● 正常、偏瘦、偏胖三种类型

正常（基本体型）
• 臀部要比肩部稍宽一些。

纤细型（修长型）
• 头身比正常体型稍高些，会显得更加修长，肩部也要比正常体型画得稍宽些。
• 肩部和臀部的宽度要大致相同。

肥胖型（丰满型）
• 适当增加了身体的厚度，肩部要画得稍宽些。
• 略微提高腰部位置，会显得清纯可爱。
• 臀部的宽度要比肩部稍宽些。

● 各种各样的体型

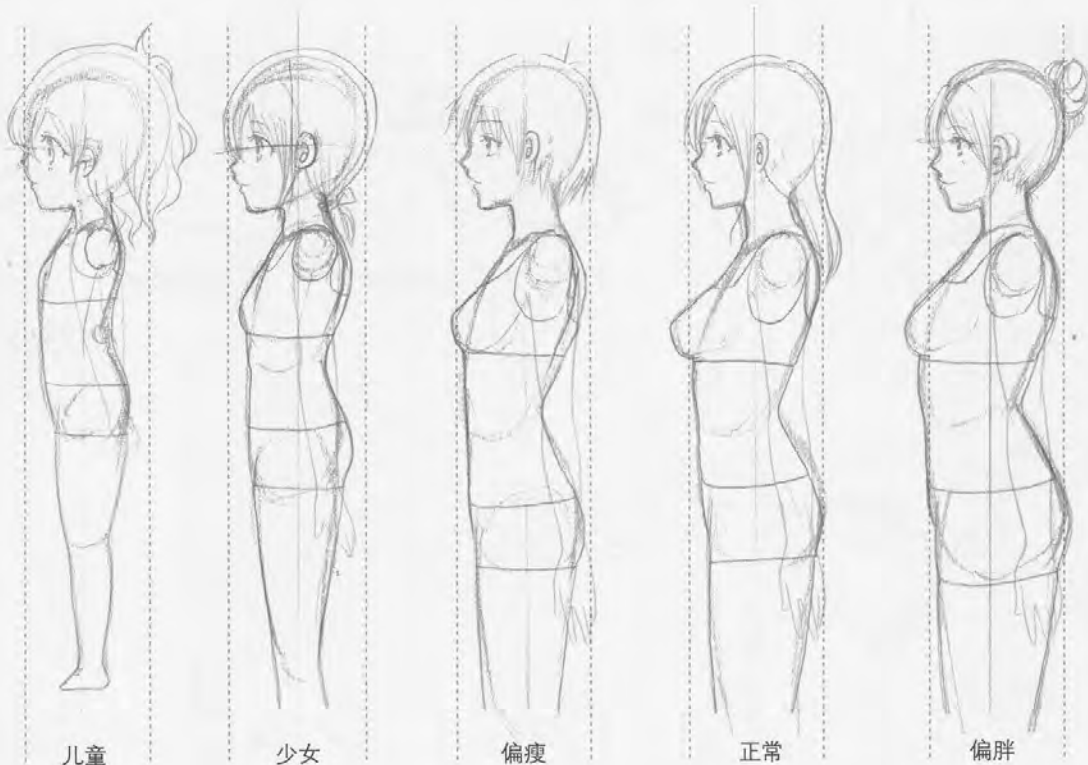
下面我们从表现身体厚度的差异着手学习。通过肩宽、腰身变化以及手臂、腿部粗细的变化来表现不同的体型。

【身高差】

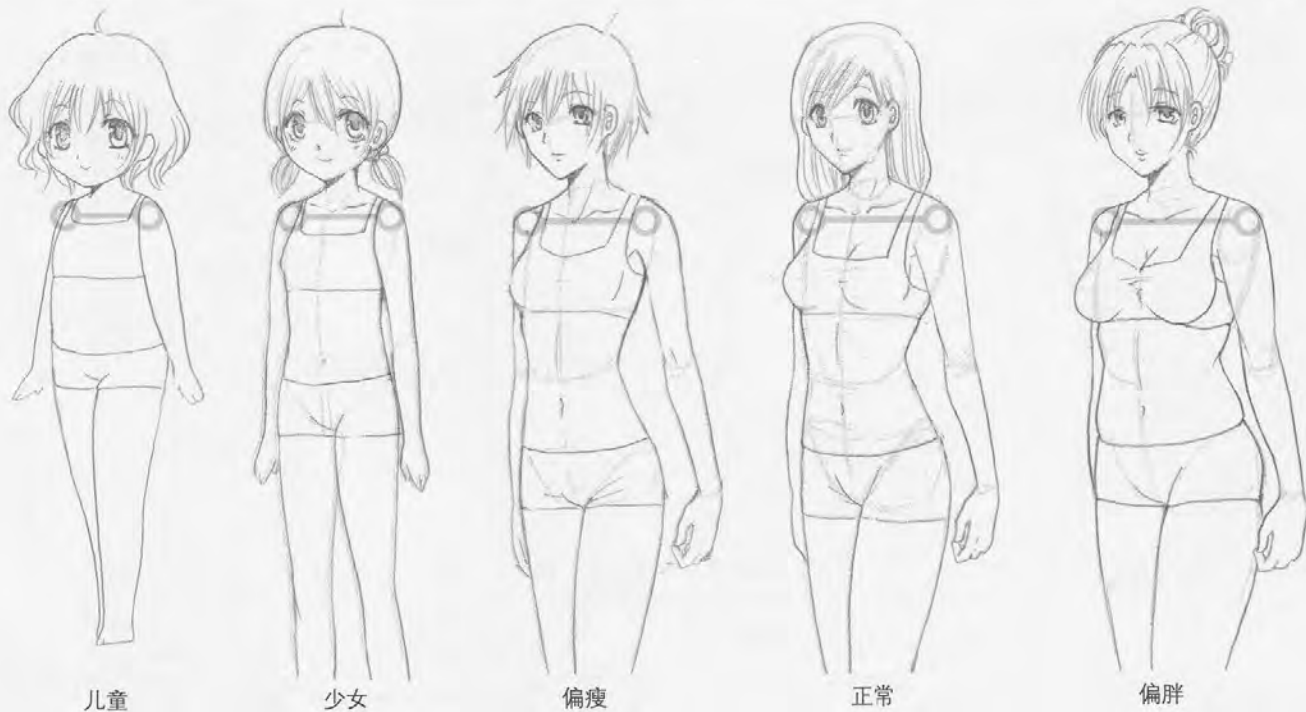
儿童　少女　成人

【身体厚度的差异：正侧面】

注意：①从鼻尖垂直画下的线条与胸部、腹部的位置关系；
②从后脑勺垂直画下的线条与后背、臀部的位置关系。

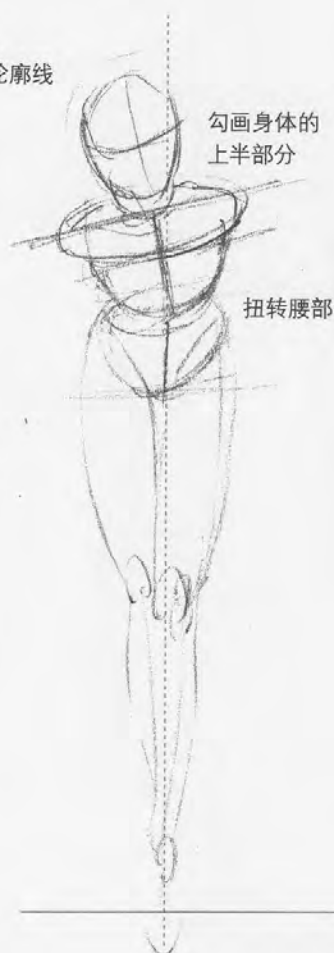
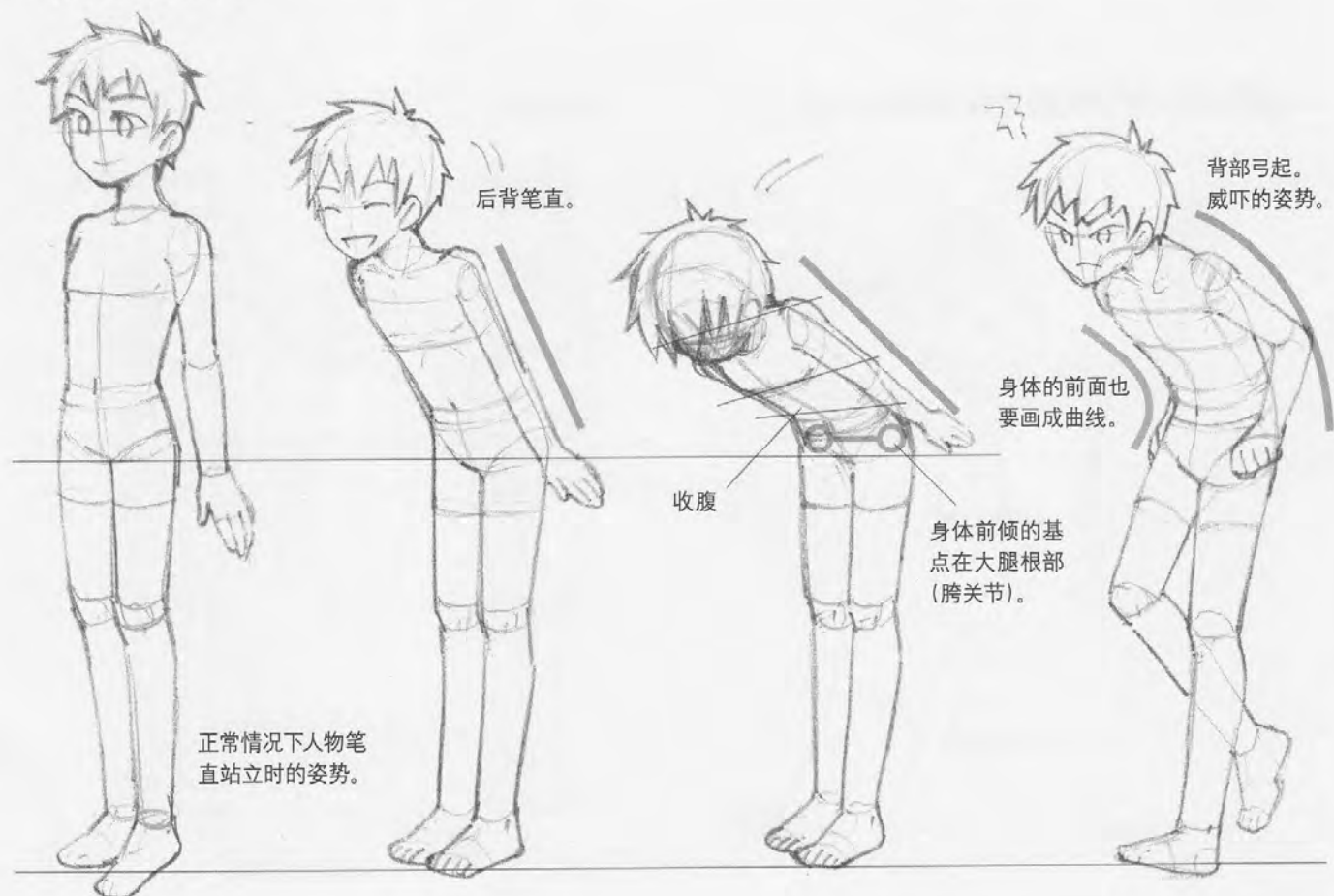
儿童　少女　偏瘦　正常　偏胖

【身体厚度的差异：3/4 侧面】

肩部和胸部都较窄。　肩部和身体的厚度越向右越宽。　肩部和胸部都较宽。

儿童　少女　偏瘦　正常　偏胖

注意躯干、手臂、腰和大腿的粗细变化。

4. 前倾姿势的绘制技法

下面我们来学习绘制角色鞠躬时、行走时和垂头丧气时身体前倾的姿势和动作。

鞠躬

正侧面・略微仰视

● 身体向前倾倒

各种倾斜姿势

● 表现心情的姿势

绘制姿势时，容易将绘制重点集中在人物的后背上，但是也要注意腹部线条的变化。这样会有出乎意料的"真实效果"。

"注意！"……基本姿势。直立。

"发现了什么东西"……身体略微向前倾斜，臀部微微翘起的姿势。

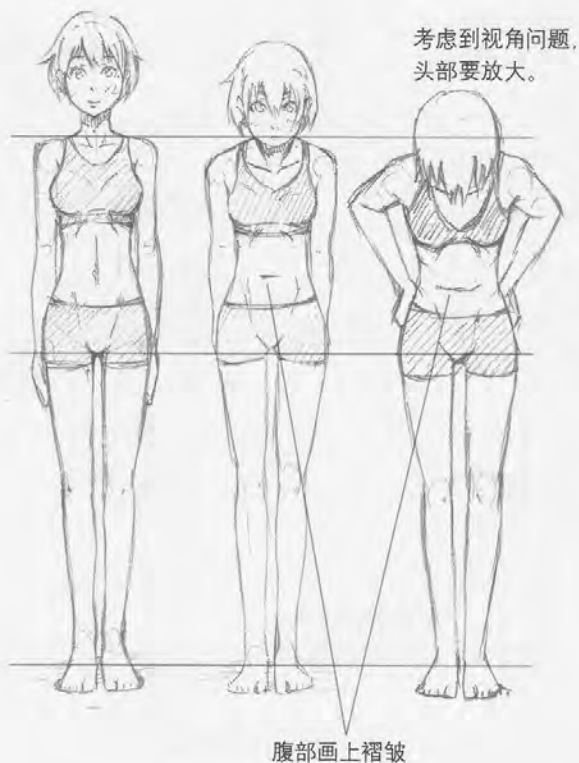
"必须马上走了"……后背没有弯曲，从胯关节开始身体向前倾倒。

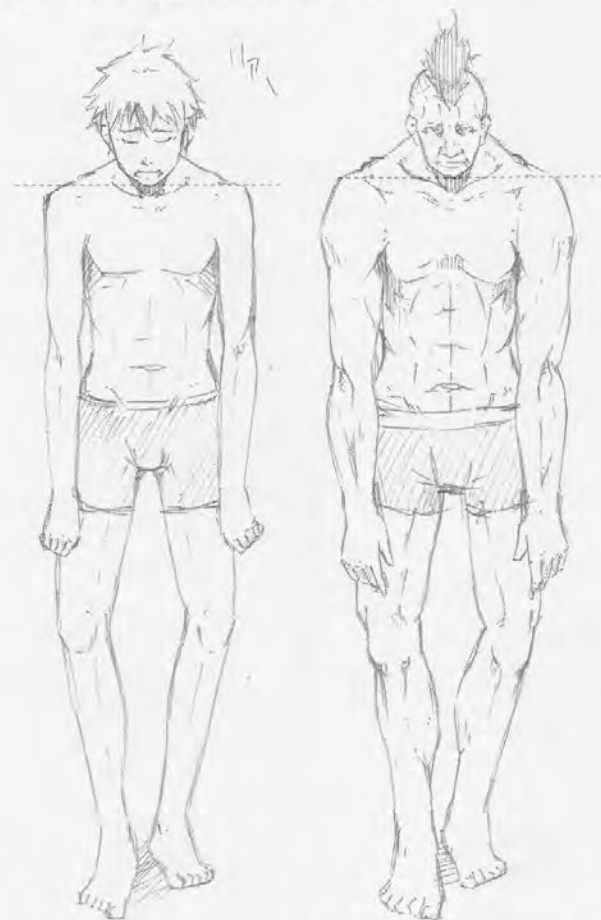
"感觉有点累"……腹部和后背画成圆弧状。

"垂头丧气"……下巴凸出、肩部下垂、膝盖弯曲。

"还很年轻哦"……虽说是弯着腰，但实际上弯曲的是脊椎骨。

● 由鞠躬的姿势转换为腹部向前凸出

● 低头

● 角色曲肩时肩部和下巴的表现

下巴的位置和肩线高度齐平时

青年人。耷拉着肩膀，给人垂头丧气的感觉。

肌肉型男。与其说健壮，倒不如说是接下来可能会有可疑举动的毛骨悚然的感觉。

下巴的位置在肩线的下方时

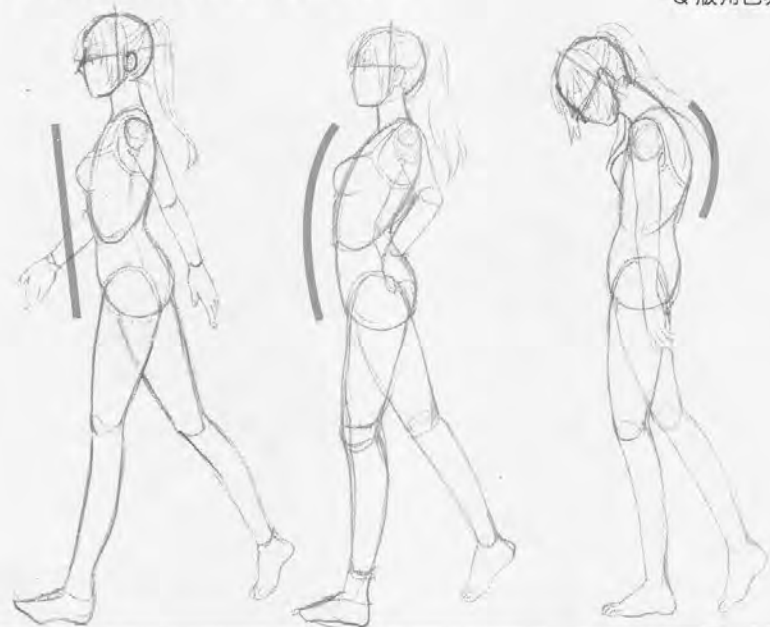
强调了姿势的恶劣。

大腹便便的中年大叔。肚子看起来像是累赘，但还是很随意的姿势。

老人。正常地拄着拐杖行走。

小混混。端着肩，一边恐吓周围的人一边靠近的样子。

● 用姿势表现走路时的心情

通过姿势的刻画，即使不勾画人物脸部特征，也可以表现出角色的心情。Q 版角色亦是如此。

前倾的姿势……英姿飒爽、精神抖擞的感觉。

昂首挺胸……目空一切地行走的感觉。

弯腰驼背……有气无力，一副落寞的感觉。

大步流星

大摇大摆

有气无力

5. 后仰姿势的绘制技法

昂首挺胸会给人以堂堂正正、英俊帅气的感觉，而腹部凸出则会给人以举止不雅的感觉……毫厘之差的姿势。

男性

● 正侧面

正常地向后仰……挺胸的姿势

后仰成弓形。

后背是直线形的。

腿部几乎是笔直的。

重心落在后脚跟上（从头部中间开始笔直地画出一条直线。理论上这条直线如在脚的范围内人就不会倾倒）。

闲适惬意的后仰姿势

膝盖略向外凸出。

画成较大的弓形。

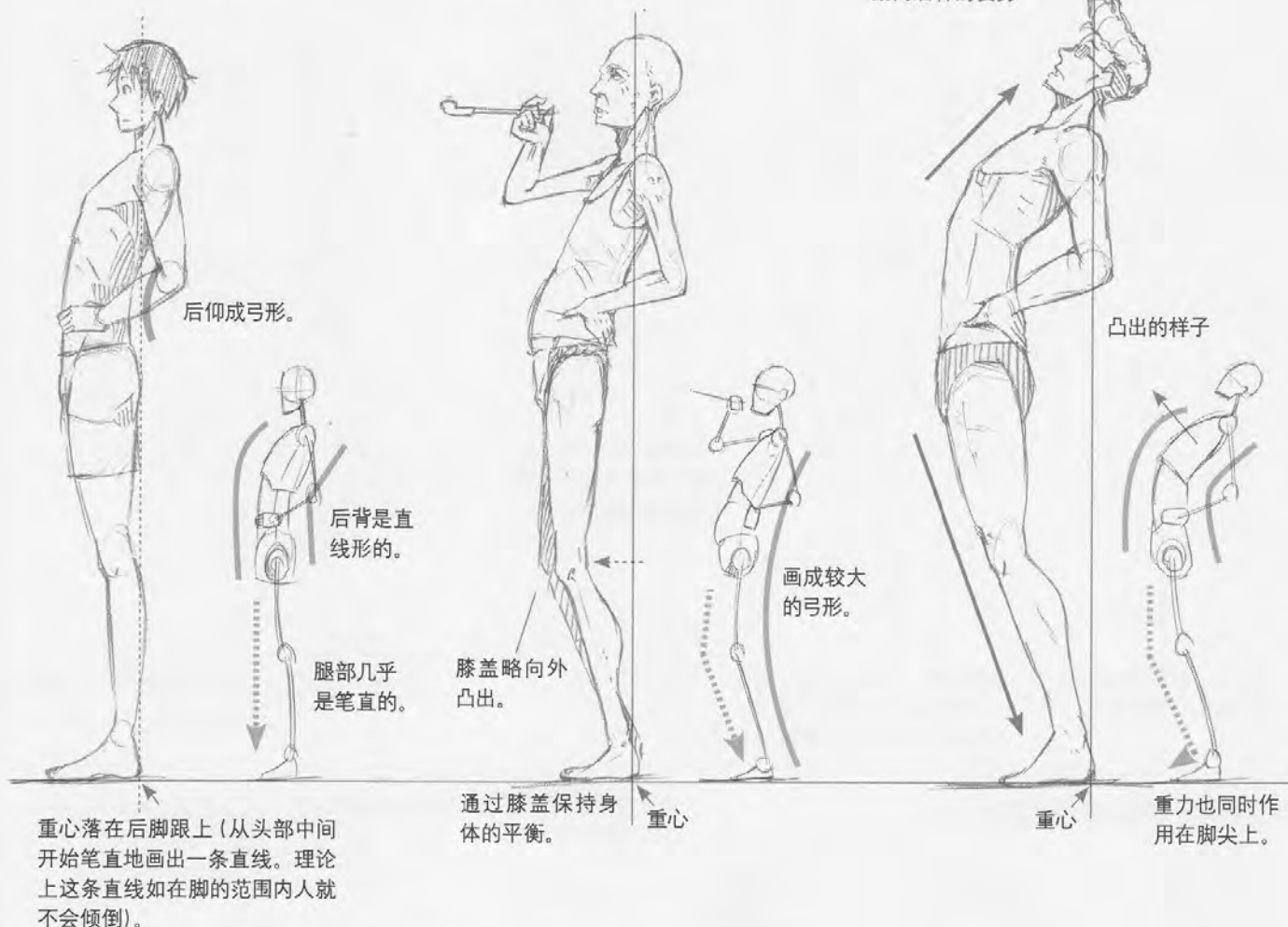
通过膝盖保持身体的平衡。

重心

做个伸展运动吧……使劲向后仰的姿势

凸出的样子

重心

重力也同时作用在脚尖上。

● 伸展运动（少年）

● 招牌动作

从 3/4 侧面的角度勾画挺胸的后仰姿势时，要画成仰视图。

女性

● 正侧面

下面我们来连续地观察一下腹部（身体的正面）和背部线条的变化。观察的重点不是胸部的凸起，而是承载胸部的身体躯干的线条。

起步

略微前倾

略微挺胸，收起下巴站立。

身体向后仰。

勾画腿部线条，一系列动作的绘制要以大腿根的高度为基准。

通过背部肌肉保持这个姿势。

重心

重心

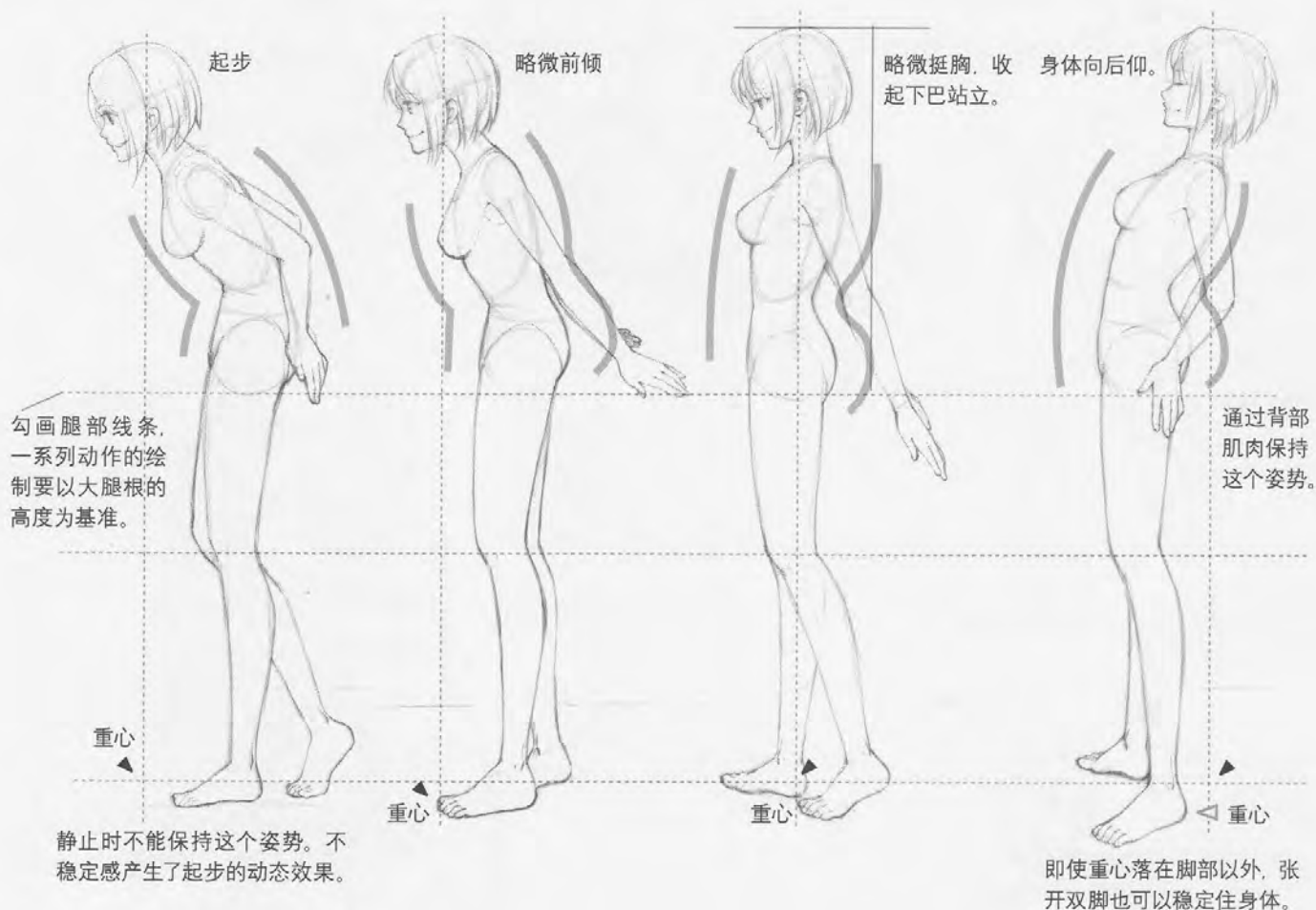
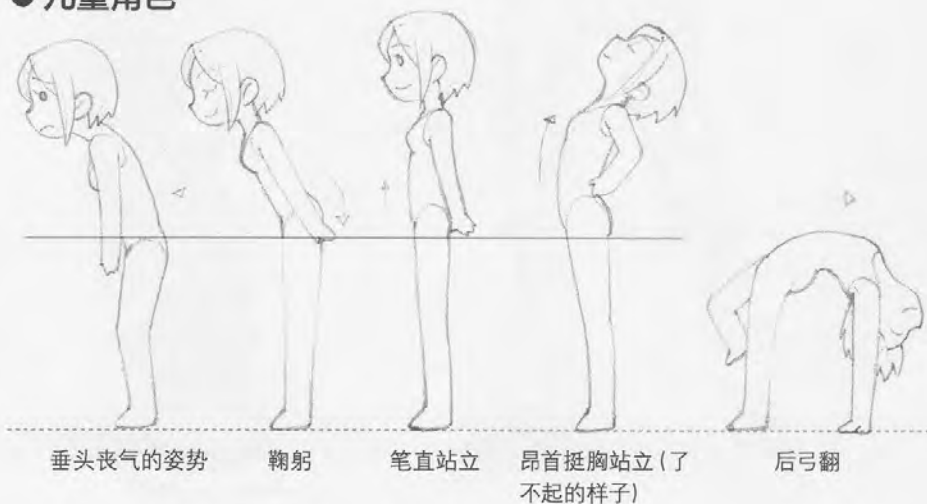
重心

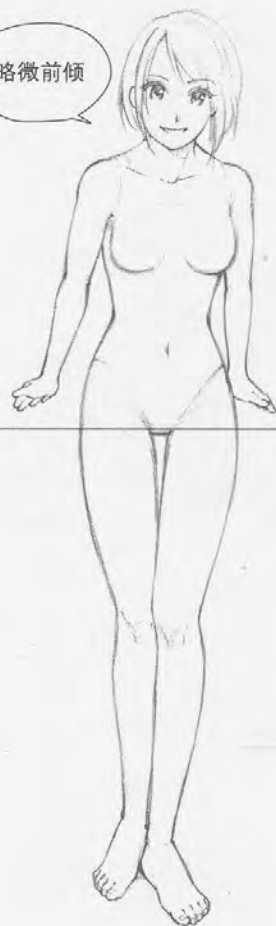
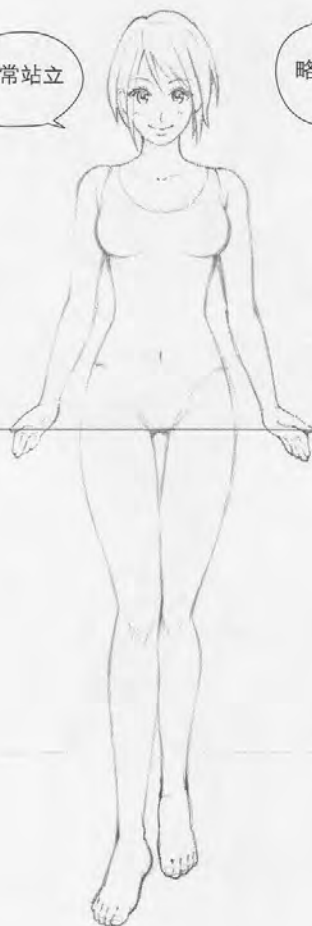
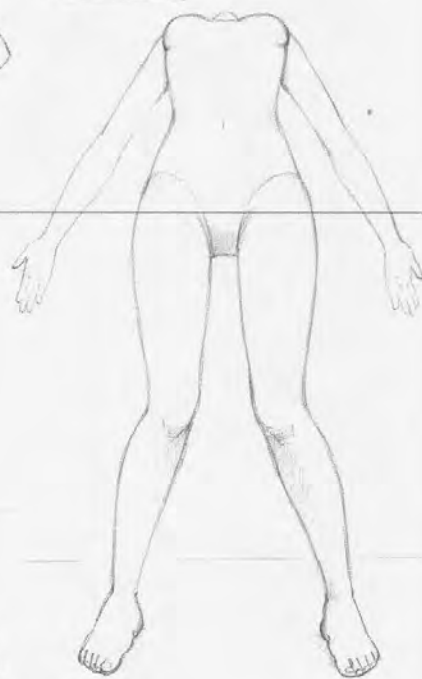
重心

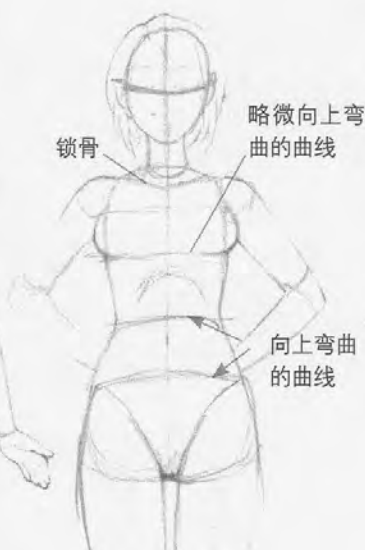
静止时不能保持这个姿势。不稳定感产生了起步的动态效果。

即使重心落在脚部以外，张开双脚也可以稳定住身体。

● 儿童角色

垂头丧气的姿势　鞠躬　笔直站立　昂首挺胸站立（了不起的样子）　后弓翻

● 正面

下面我们用曲面勾画身体的立体感。绘制时要注意锁骨周围（身体的上面）的视觉效果和胸部线条的变化。

略微俯视

正常的角度

略微仰视

后仰。勾画身体曲面的线条全部向上弯曲。

● 招牌动作

下面我们来绘制带有动态效果的姿势。运用后仰和前倾动作，在脸部和身体形态上表现出方向和倾斜程度的差异。脸部和身体的中心线不要用直线勾画是绘制的要点之一。

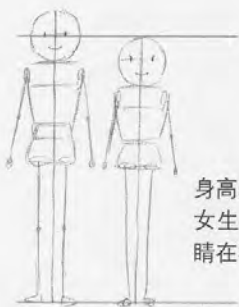
轮廓线。用脸部的中心线确定人物面朝正面，身体的中心线是向左凸出的，从而形成了带有力度感的"后仰姿势"。

绘制衣服前的人体形态（身体素描）

6. 双人角色的绘制技法

这是体现身高差的实际绘画方法。先设定角色的身高差，然后勾画两个人的位置关系和姿势的轮廓线，做好这些准备工作后再动笔绘制。

恋人间的身高差

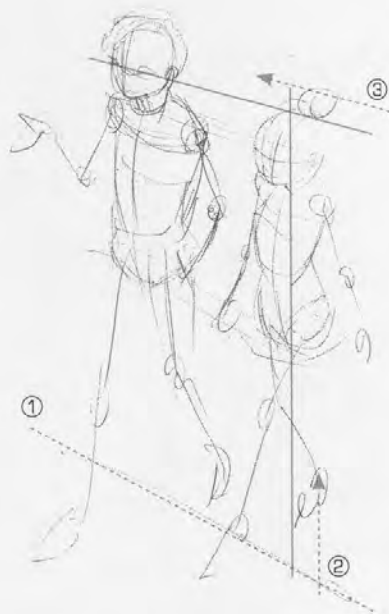
● 对视

身高差的设定
女生的头顶与男生的眼睛在相同的高度上。

轮廓线的绘制
①确定脚部位置。
②勾画男生轮廓线。
③在男生眼睛的高度上勾画女生的头部，再绘制女生全身的轮廓线。

细致刻画轮廓线。

● 并排行走

轮廓线。勾画女生挽着男生手臂的动作时，要先勾画男生角色。

怎样完善轮廓线，服装要画多大？针对这些问题要先设想好完成后的角色形象，然后再进行绘制。

绘制俯视角度的重点是仔细勾画地面。
用①确定地面（脚部）。先确定前面女生的位置，在垂直方向上确定女生站立的位置和身体的轮廓线②。女生全身的轮廓线画好后，根据设定在与①大致平行的方向上画出③，以此确定男生的身高。

● 坐在长椅上

【并排坐下】

先勾画长椅的轮廓再绘制角色。

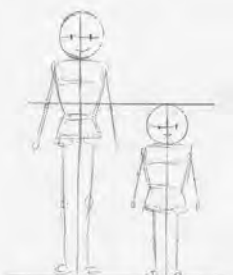
粗略绘制轮廓线。坐面非常重要，因此要先勾画长椅的轮廓线，然后再绘制角色。在绘制双人角色时，要先勾画前面的角色，并以此为基准来勾画另一个角色。

【互相依偎地坐着】

轮廓线。"依偎在男孩身上熟睡的女孩"，形象理清后，角色的姿势和动作造型就容易刻画了。

绘制坐在长椅或椅子上的角色时，如果坐面和长椅的两端不确定，脚就会显得不自然。因此，需要先画出长椅。

成年人和儿童的身高差

● 并列站立

身高差的设定。儿童的身高设定为到成年人腰部上下的位置。设定时只要明确"儿童的头部到成年人的哪个位置"即可，因此即使是Q版角色的绘制也不成问题。

腰部大致的高度。

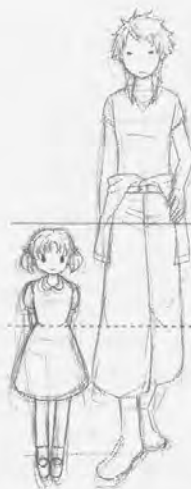
粗略地勾画出轮廓线。身高差的设定要反映在所设定角色的头身上。

轮廓线画好后，接下来就可以动笔绘制角色了。

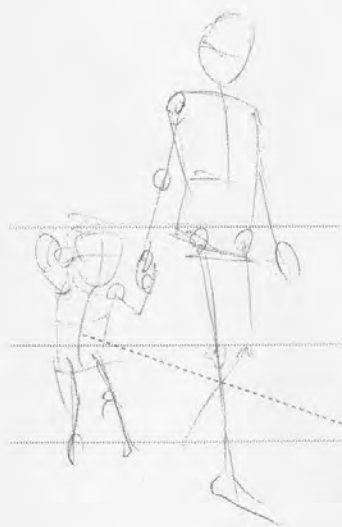
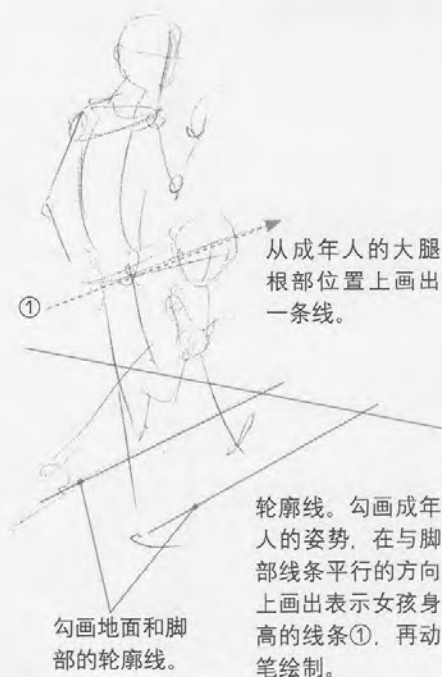
具有代表性的身高差设定（身高差设定的基准）

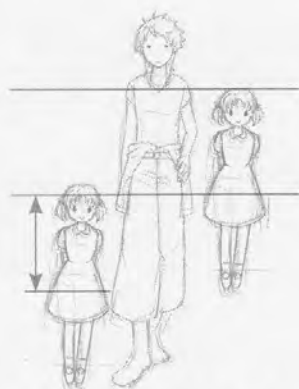
女孩的头顶设定在男孩下巴的位置上。身高差设定为1个头长，适用于表现"娇小的女朋友"和"高大的男朋友"。

花苞头可以从视觉上增加身高。可以表现平衡感很好的情侣。

男孩的肩部设定在女孩眼睛的位置上。身高差大约是半个头长，这是表现男女身高差时最常用的类型之一。

儿童的头顶设定在成年人大腿根部的位置上（成年人身高的一半）。适用于表现5～6岁的儿童角色。而设定在成年人腰部位置上时，可以表现10岁左右的儿童角色。

成年人的膝盖可以设定在儿童的腰部或大腿根部位置上，这时可以儿童身体比例为基准进行绘制。

● 并排行走

①
从成年人的大腿根部位置上画出一条线。
轮廓线。勾画成年人的姿势，在与脚部线条平行的方向上画出表示女孩身高的线条①，再动笔绘制。
勾画地面和脚部的轮廓线。
和儿童手拉手行走就是这种感觉……有时会根据角色形象草图来勾画地面的线条，协调角色间的平衡感。

● 坐在长椅上

并排坐着时儿童的高度是多少呢？要确定上半身的长度，需要事先把握好以大腿根部为基准的角色头身比例。

第2章　通过装束塑造角色

表现“普通”和“真实”的绘制技法

“人不可貌相”。但是，在现实生活中人们往往还是根据外表和先入之见来判断一个人。在用“画面”表现人物的漫画中，首先需要设计能够使读者一目了然的角色。因此，培养“什么是普通”的感觉就非常重要了。

关于“普通” ……普通是指大多数的情况

决定“普通”的是这一群体的框架(社会、组织和集团)。这一“框架”中的大多数被称为“普通”。如果画不出“普通”，那么“不普通”就凸显不出来了。

● 服装和穿衣风格

同样是高中二年级的学生，哪一个更加普通呢?

多数……普通

普通的长袖衬衫，适当地解开扣子。皮带也是常见的款式。肩膀自然放松。不僵硬也不散漫的自然形象才是最“普通”的姿态。

少数……不普通

与一般的衣服风格迥异的衬衫、皮带、发型和挂件，每种配饰都表明“角色非比寻常地关注时尚”。在学校里，这类人物可能是“另类”和少数派，但是在同样关注时尚的伙伴中间却是“普通”的。

少数……规规矩矩

严格按照学校制定的规章着装的角色，站立的姿势似乎过于认真。但是大型企业和公务员都要求这样。

多数……适当打破常规

放松站立的形象。没有大幅地打破常规，似乎跟大家一样，这也叫“普通”。

两个角色都属于少数派

规规矩矩、过于认真的感觉。

对自己很认真的感觉。

关于“真实”……真实是指大家都认同的东西

● 谁撒了谎?

汽车销售员，看起来应该有50年的销售经验了。

我喜欢摄影。

我5岁了。

我是律师。

我是寺庙的住持。

……女医生。

设定：学生

设定：宅男

设定：美术系学生

设定：过去是不良青年

设定：朋克

这些家伙是不是都撒了谎？这完全取决于设定。

●“真实”表现在动作上

这套服装虽然能显示出这个人的风格，但是读者不能据此判断他是玩摇滚的音乐家，还是骑摩托车的车手。所以他可能只是喜欢这类时尚的“普通人”。

如果有动作姿势，那么画面看起来会显得更真实。

哪位是专业的演歌歌手?

和服裤裙多是在演唱指定曲目时穿着的特别服装。这个角色看起来并非不“专业”，但是总的来说像是参加卡拉OK大赛的大叔。

像是在日式旅馆中洗浴后即兴演唱一曲的客人。

身穿昂贵的和服，很像专业歌手。

从学生角色入手学习“普通”的画法

“大多数”是“普通”的基准。但因时代不同，“普通”的基准也不同。不过，在对服装、发型有规定的领域里，基准似乎并没有显著的变化。下面我们以穿衣风格迥异的“普通人”、“认真的人”和“不良青年”三种类型为例，探讨一下身穿制服的角色的特征。

学生制服

这类制服原来被称作“立领制服”，设计上是以中山装的立领为特征的制服样式。

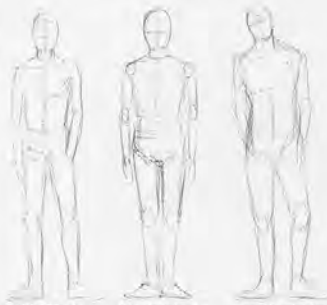
站姿

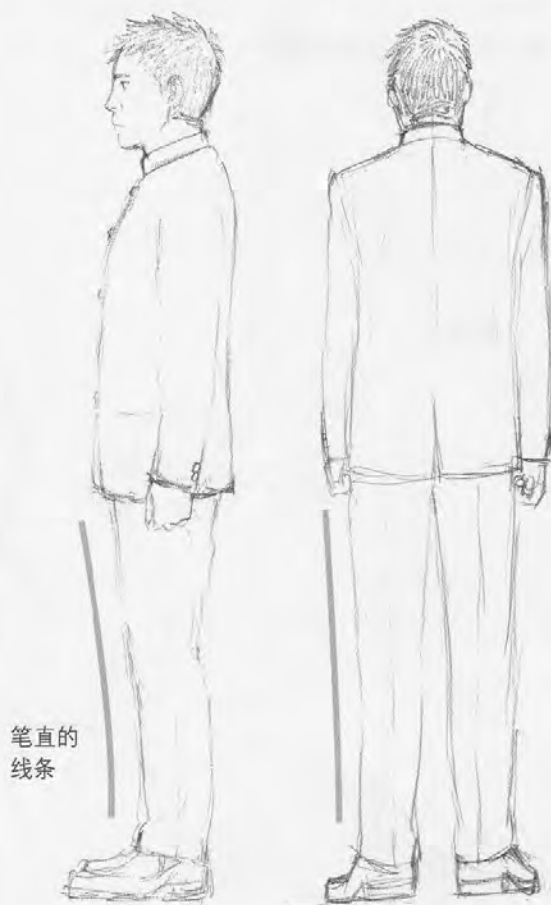
绘制时不要太过用力，要画出表现角色轻松状态的“宽松感”。注意要画出表现“自我个性”的动作造型。

认真的人，给人拘谨的感觉。扣子全部系上。平时经常熨衣服，所以褶皱较少。

不良青年，给人以懒散的印象。邋遢的穿法以及不受约束的姿势体现了角色的“真实感”。

● 通过姿势来区别绘制

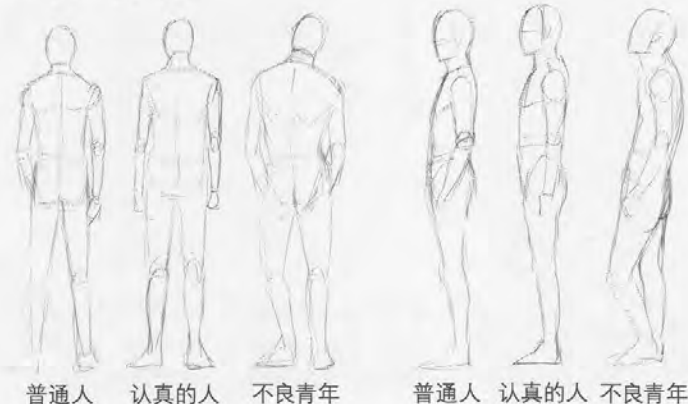
学校如有规定“把后脑勺的头发推短”，那么他一定严格遵守。

普通人 在袖子和身体上画出伴随手臂活动而形成的褶皱。

认真的人 裤子上完全没有坐褶，表现出角色的整齐感和紧张感。

不良青年 通过袖子、后背（腰围）和裤子（臀围）的褶皱来表现角色穿着随意的感觉。

裤子穿得很低，因此膝盖以下有点宽松。要画出凸起部分的特殊轮廓。

● 看一看姿势

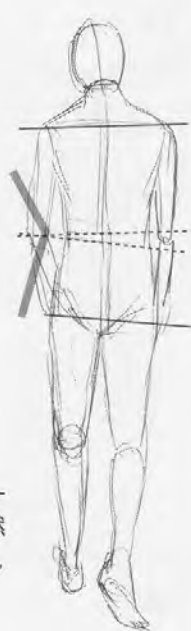
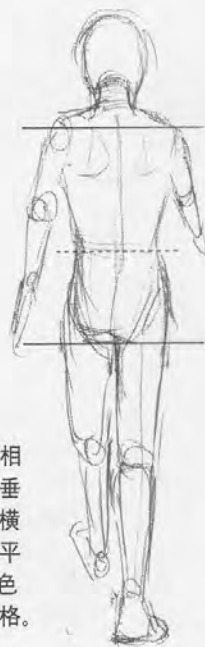
动作

穿衣风格和姿势的不同也要反映在动作上。

● 步行 / 3/4侧面

认真的人的基本姿势是笔直的。如果告诉他"抬头挺胸，大幅摆臂，向前走"，他也会老实地执行。

普通人希望能自由自在，因此 3/4 侧面的线条是笔直的。

不良青年要画成背部弯曲、肩部奇拉着的懒散姿势。

● 步行 / 背面 注意臀部的褶皱。

● 奔跑

表现认真的人的奔跑姿势，画出笔直地摆臂抬腿的姿势。即使听到"跑步时要抬腿踢脚"的糊涂指示，也会忠实地执行。

普通人的奔跑姿势最接近奔跑的标准姿势，画出身体自然前倾的感觉。

预备姿势、身体前倾、再向前倾……一目了然地勾画出三者的区别，表现出人物的真实感。

认真的人的另外一个版本，挑战更有跃动感的姿势，但一不小心却成了跳舞。

不良青年

不良青年，裤子穿得很低，实际上并不适合快速奔跑，但却能够从看到脚踝的裤腿上表现出奔跑的速度。上衣随风飘动，表现出角色的压迫感。

● 坐姿

普通人
虽然是在上课，但是并没有在冥思苦想地思考问题。
认真的人
端正姿势读书。
身体有些扭转
直线和直角
不良青年
给女朋友发条信息吧。
松弛的曲线
认真的人的第二个版本。即使手臂累了，也会端正地保持这个姿势。
不良青年的第二个版本。……即使不是不良青年，疲惫不堪时也会这样，这也是简单易懂的画面表现手法之一。

● 空荡的电车

认真的人……即使电车里空荡荡的，也会端正地坐在座位上。

普通人……电车里空荡荡的，于是就放松地坐在座位上。

不良青年……无论是宽敞还是拥挤，都没有太大的变化。

性格与角色不一致的情形

水手服

作为校园作品里的女主人公形象，水手服是人气居高不下的制服。

站姿

认真的"扎着辫子的眼镜妹"，是漫画和动画片中经常出现的角色形象。摘掉眼镜，她是个落落大方的美女；脱下制服，她拥有完美的身材。可以说她是"反差角色"的一个代表。

不良青年（少数）

典型角色（昭和年代的类型）
口罩。可以戴也可以不戴。
内侧衣领是解开的
挽起袖子
凸出腰身
上衣衣身稍短
要点
裙子较长，完全遮盖住了脚踝。
鞋子穿破了
20 世纪 80 年代之前确实有这样穿着的人。
平成年代的类型
取下内侧衣领，凸出胸线。
能够看到胸部的隆起，上衣较短。
手环等饰品
上衣衣身较短
要点
超短裙的长度。
两个角色在
・妆容较浓
・凸出身体线条
两点上有共通之处。
别人说"站直"，如果就乖乖地站直，那就不是不良青年了。

绘制普通角色的可爱装束

● 扮可爱的要点

水手服本来是遮盖身体线条的服饰，但如果略微勾画出腰部的线条和胸部的隆起，就可以表现出角色的健康、可爱和清纯。

● 设计的多样化

装束基本相同，主要可以分为五个部分（衣领、领巾、袖子、裙子和袜子）。通过改变不同部位的颜色进行百变搭配。

衣领和胸部的表现

衣领较大，会给人以稳重的感觉。胸部几乎没有褶皱。

小衣领会使人物显得可爱。略微画出胸部的褶皱。

增添中等粗细的线条，会给人以时尚的感觉。加粗胸部线条。

整体形象

稍短的裙子和马尾发型诠释了健康阳光的角色形象。稍大的衣领和黑色长袜给人以稳重（淡定）的感觉。

角色的肩部较窄，衣领较小，会给人以活泼好动的感觉。头发、上衣和白色的袜子给人以活泼开朗的印象。

虽然强调了角色的身材，但是裙褶较宽，且裙子较长，有点土里土气的感觉。黑色短袜也给人沉闷、厚重的感觉。

动作

● 令角色引人注意的姿势

稍微压低眼镜的动作。
看起来很是可爱，这
是眼镜妹的招牌动作。
举起双臂。
用于表现关系亲
密的同学或低年
级同学等角色的
无忧无虑。
大姐范儿十足的角色。
在水手服外面套上帽
衫，还系着铆钉腰带。
表现妹妹类角色的姿势
（手脚的纤细给人以幼
小的感觉）。

男式西服

西服和领带是西装的基本。西装的上衣既不是制服，也不是夹克，而是“看起来有点与裤子不配套的男式上装”。在设计上大致与制服和夹克相同。

站姿

三类人物的姿势和穿衣风格的差异与学生制服相同。

角色形象草图。三种类型角色的特点和区别一目了然，要特别注意肩部的线条。

表现角色特征的绘制

通过姿势和穿衣风格的不同来区别绘制。

虽然多少有点自恋，但是看起来很“普通”。

张开双腿并向后仰的坐姿，凸显了不良青年的性格特征。

认真的人要按照“标准坐姿”的姿势来勾画。

普通的人……一只手放到口袋里，另一只手拎着书包。

松垮的姿势。通过大幅倾斜的肩部线条来表现。

认真的人……保持着看起来甚至不像是正在行走的笔直姿势。

女式西服

与水手服不同，可以用作职业女性着装的西装、休闲夹克等，应用范围广泛。

绘制的步骤和要点

女式西服略微凸显了女性的身体曲线，但又遮挡了体型。下面我们来看一下从身体素描开始绘制女式西服的步骤和要点。

● 站姿

● 略微仰视

身体素描
胸部的隆起体现在衣领的曲线上。
实际上胸部的隆起不表现在身体的轮廓线上。
身体的前面要顺着实际的身体曲线画出凹凸起伏。
身体向下凹处
要点
在背面画出腰部向内凹陷的曲线。

● 正侧面

通过减小身体的厚度来表现女生的身体特征，不要画出胸部的隆起。
在绘制西服时，利用身体素描来表现身体向内凹陷的部位（腰部）。
腰
要点
向内凹陷的曲线。呈现出女性身体轮廓的特征。
用柔和的曲线来勾画轮廓线。

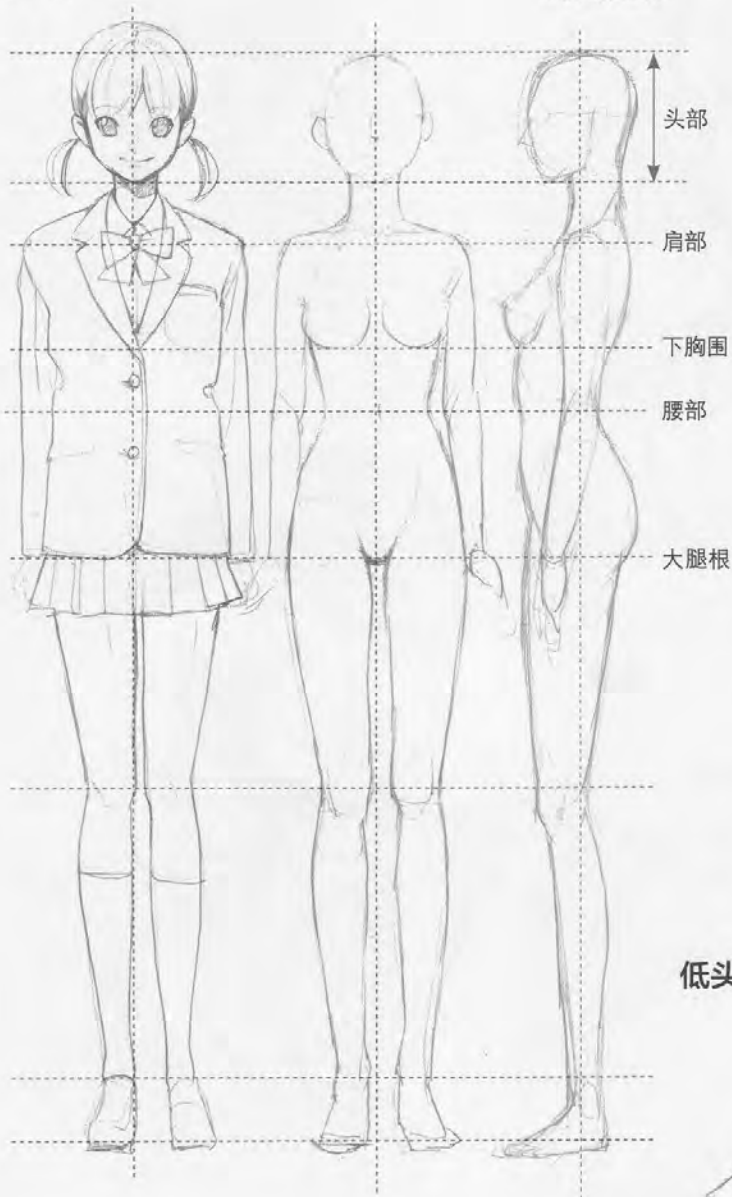
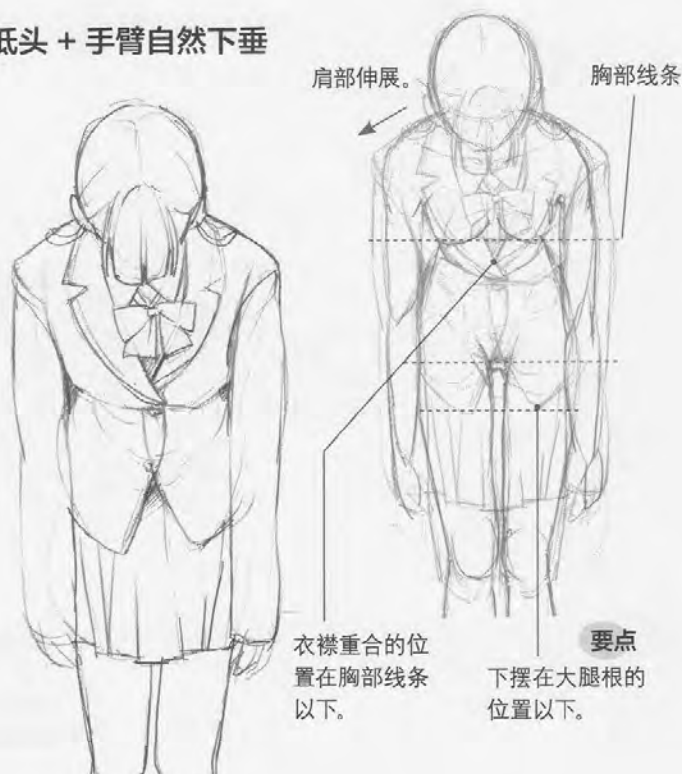
● 背面姿势

身体素描。扭转腰部的姿势，会产生一定的动态效果。要勾画出腰部的伸缩。
缩
伸
伸展的一侧，用于表现腰身。
收缩的一侧。原本这里弯弯曲曲地集中了许多褶皱，但是还应注意要表现出相对宽松的腰身。
与脖子空开一段距离勾画衣领，会凸显出颈部的美丽线条。

手臂的弯曲和伸展 ~肩部和袖子的绘制~

西服的肩部放入了垫肩，因此手臂的活动会使肩部形成特殊的轮廓。通过对肩部周围的刻画，可以表现出西服和夹克的真实感。

身体和西服的轮廓

下面我们来看一下身体曲线和西服轮廓的关系。绘制时要注意身体和衣服的轮廓线之间是否有间隙。

● 正侧面

直立

上胸围

衣襟重合的位置

弯弯曲曲的背部线条给人以土里土气的感觉。

要点

正侧面图中，如果不勾画身体素描，就不能确定大腿根的位置。确定大腿根的位置（躯干的最下面）对于确定手腕的位置以及下摆的位置都非常重要。

昂首挺胸

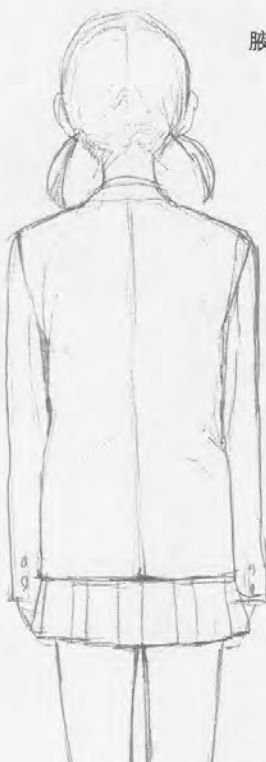
由于衣服上有垫肩，所以会形成高低起伏。

浮起

顺着身体的线条勾画。

下摆的位置提高了。

● 背面

直立

腋下，袖窿。

下摆

肩胛骨的位置，是绘制袖子时的基准。

低头 + 手臂自然下垂

肩部的线条要用曲线勾画，用来表现后背的弯曲。

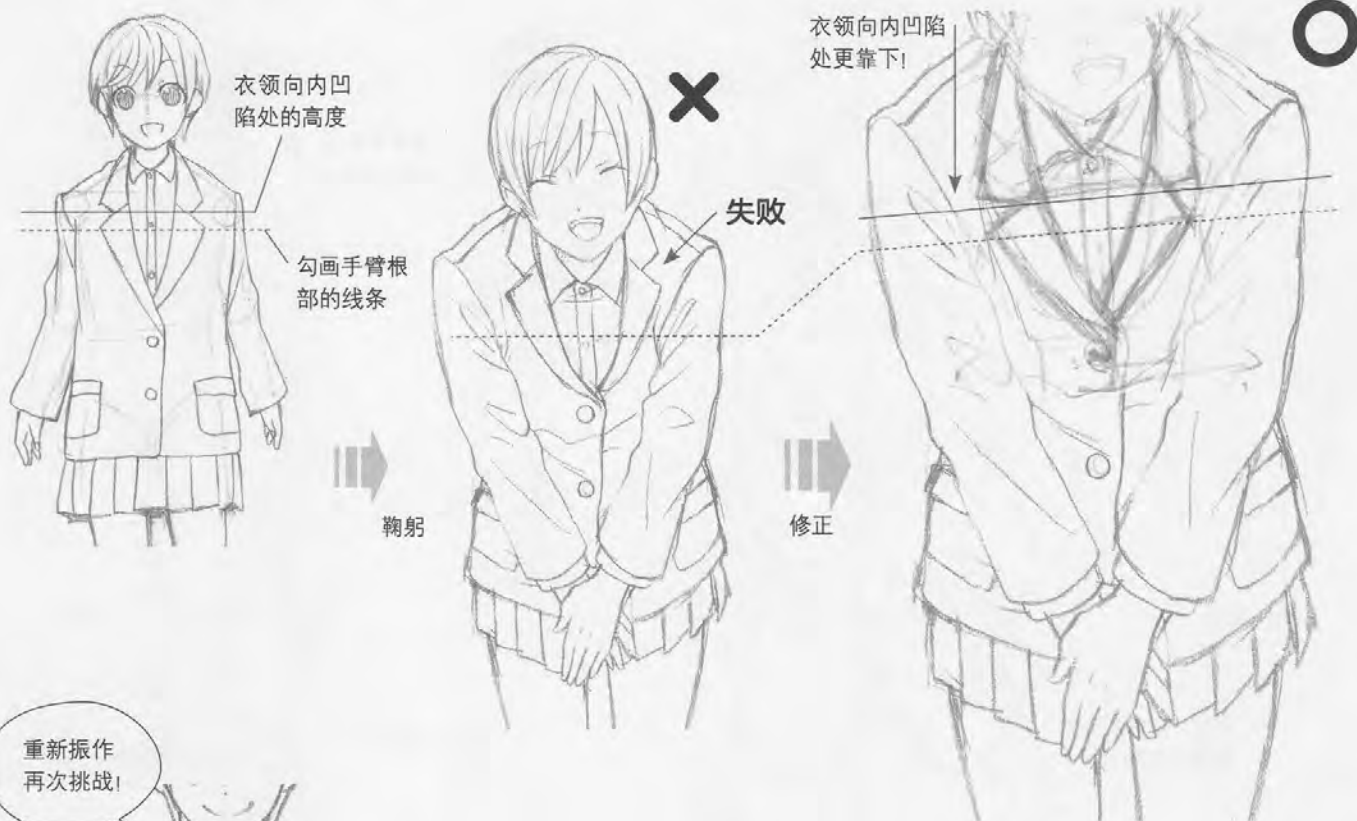
俯视角度的绘制要点

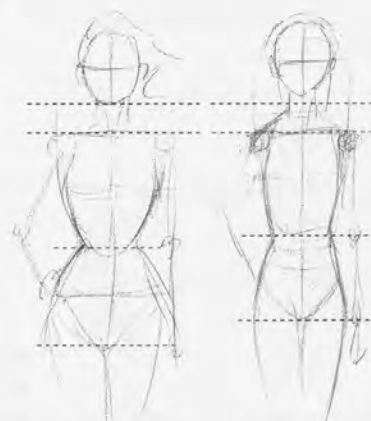
● 轮廓线的勾画方式

俯视角度的立体图从上面看有点接近圆柱形。首先要勾画锁骨和连接两肩的肩部线条，然后再勾画身体的上面。

经常有的

● 绘制衣领时常见失误的修正

角色的鞠躬姿势上半身大致与俯视角度时上半身的形态相同。

绘制不同体型的角色

强调腰身的
身体轮廓线
腰身不明显，轮
廓呈圆筒状。
魔鬼身材
修长身材
形成了呈“山”字
形隆起的褶皱。
形成了宽松的
褶皱
胸前衣领的开
口呈棒球比赛
中的本垒形。
画成敞开的
感觉
贴身
胸前衣领的
开口呈“V”
字形。
肩部宽松
衣领画成紧
贴在衣服上
的感觉。
拥有魔鬼身材的
角色肩稍宽，因
此腰和大腿根的
位置要靠下一些。
适合头身较高的
角色。
拥有修长身材的
角色肩略窄，确
定腰和大腿根的
位置时要注意头
身，不要画成儿
童角色。
大致按照身体的曲线来勾画
衣服的轮廓。
下摆呈倒“V”
字形。
轻微的曲线

● 西服敞开时

敞开幅度较大

左右衣襟大致均等地敞开

魔鬼身材

修长身材

穿衣风格的多样化

~为了角色设计而绘制的形象素描~

绘制时与其追求角色姿势和穿衣风格的正确性，倒不如把握角色姿势和穿衣风格的真实感。

● 穿着随意・有点不良的样子

表现角色穿着随意有以下三个要点：①解开领口的扣子；②敞开西服；③露出衬衫的下摆。

● 有点随意

①衬衫的扣子解开 1~2 颗。
②松开领带。

● 观察穿衣风格・衣领和胸部

领子前端线条的最低点要与肩部线条大致平行。

绘制步骤的要点

露出衬衫的穿衣风格

注意衣服上的褶皱。

● 背面

手臂下垂时，衬衫上方没有产生褶皱。

衬衫背面的模型图

聚积型褶皱

堆积型褶皱

根据角色的动作，画出细长且有一定弧度的褶皱。

衬衫偏长，自然垂下时可以遮挡住臀部。

双手插入口袋时，衬衫会在身体两侧形成挽起的"U"字形褶皱。

静止时。背部几乎没有褶皱。

出现一些细小的褶皱。

不能完全遮挡住臀部。

参考：短款

※ 短款，即衣身相对较短。

衬衫扎进裤子时

×

○

高低起伏的气球状褶皱。适用于不修边幅的角色。

只擦掉了中间的气球状褶皱，就给人以帅气的感觉。

动作和褶皱

● 手臂的表现

手搭在腰上
袖子因折叠产生的褶皱。用熨斗烫过的平整的衬衫轮廓线。
由笔直的线条刻画的褶皱，布料很有质感。
要点
因肘部弯曲产生的褶皱。
刚刚熨烫过或是新买来的平整的衬衫，要用笔直清晰的线条来勾画。
手插在裤兜里
穿着舒适、质地比较柔软的衬衫。用柔和的曲线来勾画轮廓线。
用曲线勾画的褶皱表现出衣袖布料的柔软质地。
袖口部位（袖口）的布料质地偏硬，不用画褶皱。
手臂交叉
向后的曲线表现出布料坚挺的感觉，适用于表现高档衬衫。

手臂向一侧平举

不画褶皱时……表现出布料柔软的质地。
透视图
腰
腰部画出一条褶皱。表现出衬衫轻柔宽松的感觉。
画上许多褶皱时……表现出布料坚挺的质地。
举手时
抬起一只手，另一只手插在口袋里
画上细长的拉伸型褶皱。
长袖
袖子挽起时

● 身体略微前倾

人体前倾时，腹部的衣服上会产生褶皱。绘制“V”字形或“U”字形的聚积型褶皱。

● 身体略微后仰

多伴随手臂的动作。勾画从腋下一直延伸到衬衫前面的拉伸褶皱，给人以向后移动的感觉。

女式衬衫

女式衬衫与西服（夹克）一样，可用作休闲装或职业女装，是“普通”的基础单件服饰之一。

衬衫的特征

绘制出衬衫柔软的感觉。褶皱集中的地方，轮廓线要用柔和的曲线来勾画。

● 穿衣风格的表现

与男式衬衫一样，可以搭配组合。
• 衣领（是系紧还是解开）。
• 袖子（自然下垂还是卷起）。
• 下摆（扎进裙子里还是露出来）。

表现出肩部的圆润

肘部也要勾画成圆角的形状。

基本型（平整型）

运动型

手脚的轮廓线也要用曲线来画。

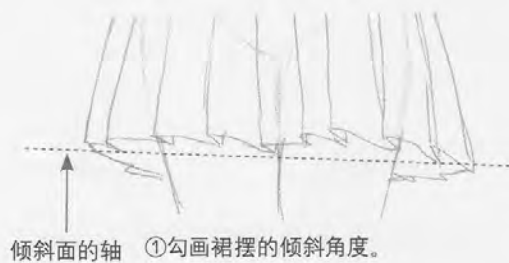
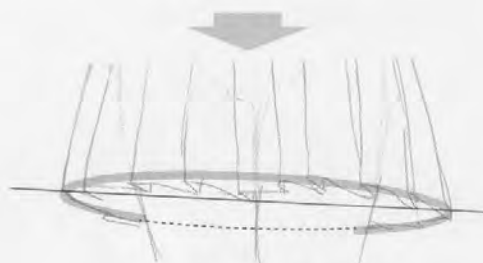
随意型

手臂的动作和褶皱

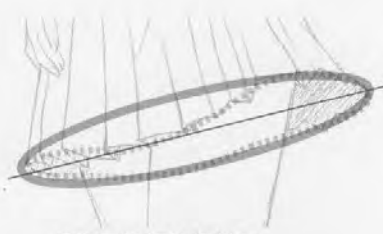
手臂自然
下垂时
重要的褶皱
线条
在胸部和腋下画
上细长的褶皱。
向后撑起
肘部时
集中的褶皱。
布料向内折
叠在一起。
衬衫堆叠形
成的褶皱。
向后拉伸形成
的褶皱。
重要的褶皱
线条
手臂向后伸展时
在袖子上画出细长
的拉伸型褶皱。
减少褶皱的
条数。
重要的褶皱
线条
集中的
褶皱
重要的褶皱线条
抬起手臂、肘
部弯曲时
在裙子的收腰处画上
较短的拉伸型褶皱。

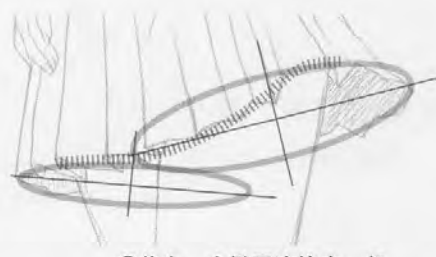
裙子的动态效果

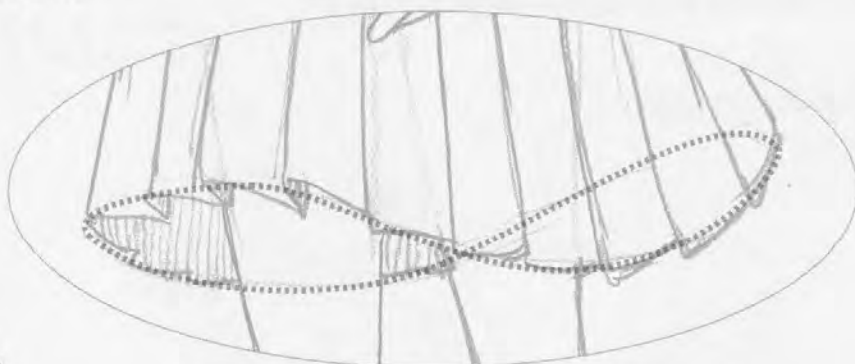
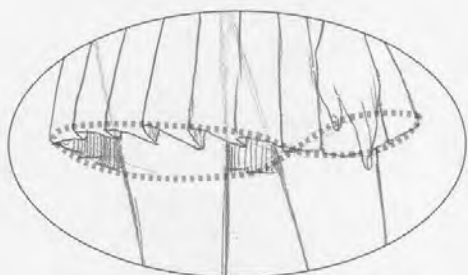
伴随着角色的动作，裙子的动态效果会发生变化。
些许的飘动表现就会产生栩栩如生的效果。

● 裙子下摆的椭圆形的绘制步骤

①勾画裙摆的倾斜角度。

②根据倾斜面的轴勾画椭圆。

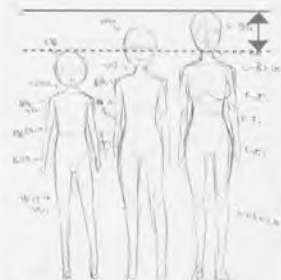
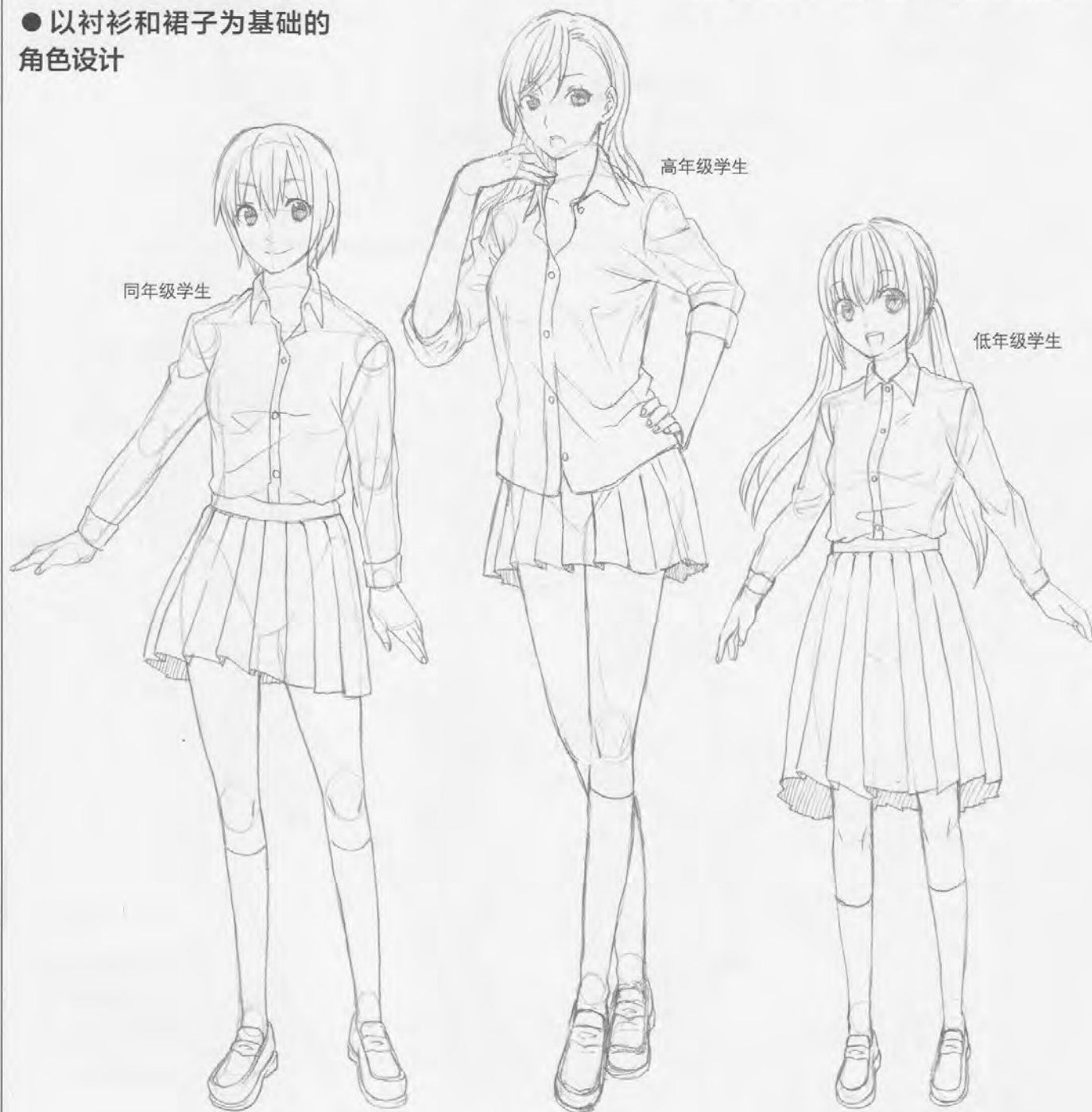
● 带有动态效果的裙摆线条

①勾画裙摆的倾斜面。

②勾画小椭圆和大椭圆。

③将大、小椭圆连接在一起。

● 运用∞（无限大）符号

勾画∞（无限大或倒 8）符号，即可简单地绘制出带有动态效果的裙摆线条。

∞符号的变形。将两个椭圆的大小和角度画得存在一定的差异，这样才会形成自然飘动的线条。

同年级学生、高年级学生和低年级学生的设计

下面我们来尝试着塑造同学、高年级学生和低年级学生的角色。绘制重点是要事先确定人物的身高差、体型差等概念（角色设定），然后再进行刻画。

●以衬衫和裙子为基础的角色设计

同年级学生

高年级学生

低年级学生

轮廓和身高差的设定低年级学生和高年级学生之间至少要设定 1 个头长的身高差。

※设定笔记

【同年级学生】
面部……普通（自己喜欢的脸型）
脖子……粗
肩部……宽
胸部……适中
臀部……适中
腰身……不明显
腿……适中

【高年级学生】
面部……脸型稍长
脖子……稍粗
肩部……稍宽
胸部……偏大
臀部……圆润
腰身……明显
腿……健壮

【低年级学生】
面部……圆脸
脖子……细
肩部……窄
胸部……偏小
臀部……扁平
腰身……几乎没有
腿……偏细

●包括制服设定的角色设计

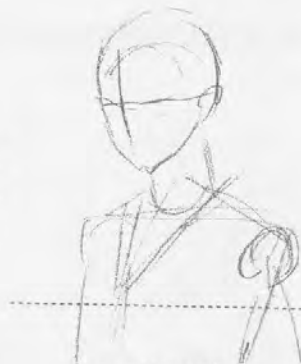
男式 V 领背心和开襟毛衫

男生只要身穿这两件衣服，角色就会具有酷似富家少爷的特征。

V 领背心

下面我们来设定衣领开口的深度和袖口的大小。重点是要从不同角度进行绘制。

● 设定的绘制

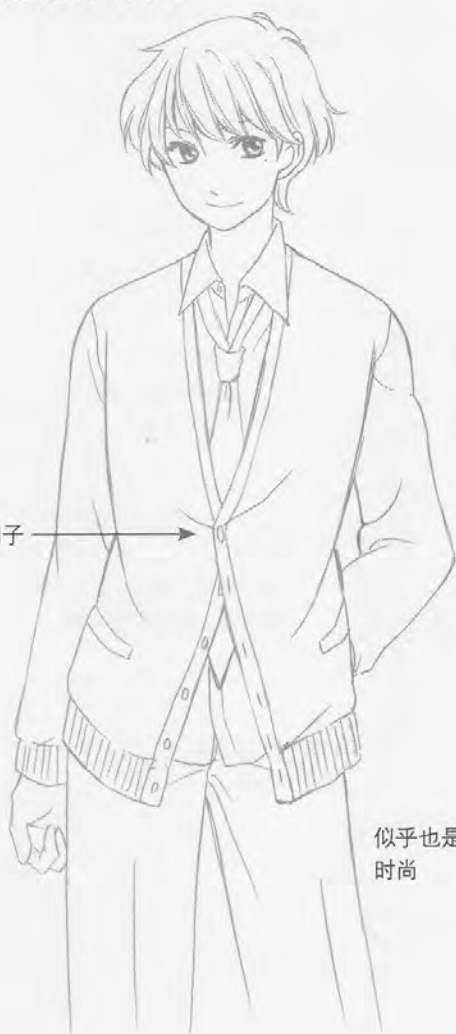
正侧面
V字领的位
置（深度）
腋下的
位置
下摆的
位置
大腿根
3/4 侧面
（逆向）
挺胸时衣服前面
不要画出褶皱。
勾画V字领角度
的轮廓线。
背面
下摆的
位置
大腿根
背心的长度
还不到臀部。
俯视
勾画衣领和肩
部的曲线。

●动作的绘制练习（俯视）

行走（身体略微前倾）
较大幅度的前倾
勾画躯干上面的轮廓线。
向内凹陷较明显
用弧度较大的曲线勾画出垂落型褶皱。
托腮
解开一颗扣子时。
解开两颗扣子时。

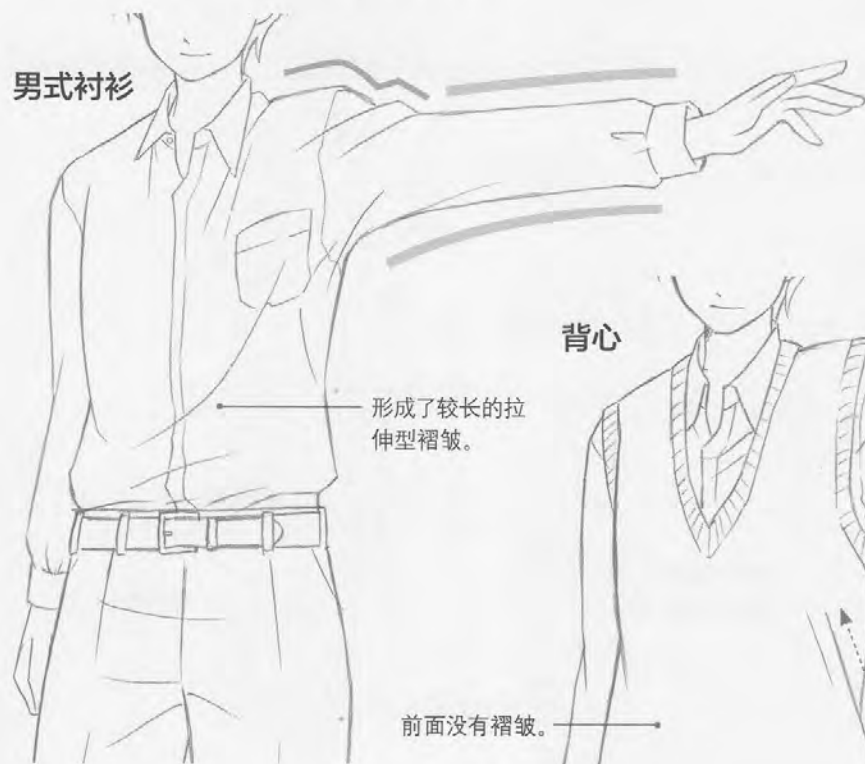
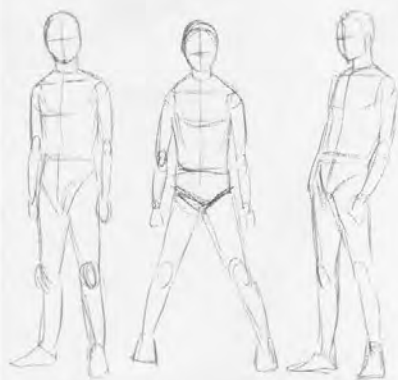
开襟毛衫

开襟毛衫是套在衬衫外面、系扣子的毛衣。肩部、肘部线条以及整体轮廓线都要勾画出圆润的感觉。注意在绘制时尽量用柔和的曲线勾画全身的轮廓线。

● 注意肩部和肘部要圆润

● 穿衣风格的多样化

不系扣子
只系一颗扣子
堆积型褶皱，画
成宽大的块状。
挽起袖子
似乎也是一种
时尚
有种狂野的感觉
认真的人……扣子
全部系上，领带也
平整地系紧。
普通人……解开
两颗扣子，没有
系领带。
解开扣子，衬衫露
在外面，也没有系
领带。

衬衫、背心、开襟毛衫的比较

下面我们来看一下衬衫、背心和开襟毛衫前面形成的褶皱、衣袖轮廓线等的差异。里面的男式衬衫都是一样的。

背心和开襟毛衫——挑战大众化穿着

通过音乐家角色学习个性化角色的画法

与学生角色不同，根据不同的音乐题材，角色会有不同的个性特征。下面的范例可以作为进行角色设计时的参考。

摇滚

皮夹克、牛仔裤，凸显修长的身材。叮叮咄咄金属质感的饰品给人以“摇滚音乐家”的感觉。

● 男性角色

●女性角色

以轻便的皮夹克
和皮带为表现的
重点。
夹克衫肩部轮廓较
为硬朗，带有一定
的威慑力。收紧腰
身，尽显时尚。
乐队成员
可爱的短裙和皮夹
克的搭配也带有摇
滚风。紧身的衣袖
是绘制的重点。
摇滚原本是自由和叛逆精神的象征，但并不
是只要佩戴上叮叮当当的饰品就可以了，佩
戴精致的小物件本身就是充满朝气的证明。
在紧身的服装上画上皮带、挂链和戒指等，
可以表现出角色神秘、热血的一面。
简单的T恤也是摇滚爱好者的必
备单品。但从嘴角佩戴的唇环来
看，可能更接近朋克风格。

朋克

●男性角色

从叛逆精神再到混搭风格，在朋克一族的身上完美体现。朋克是比摇滚更带有过激、破坏性的声音。朋克风格要以“突兀”为理念进行刻画。

●女性角色

突出身体曲线的紧身感
和宽松感的不协调搭配
是这一角色绘制的重点。
有时干脆
不穿文胸
舌钉
毛骨悚然和不健
康的感觉能够表
现出朋克的味道。
真想拔掉
眉毛。
蜘蛛网状的裤袜

Hip-hop

Rap、霹雳舞、DJ 等较常见。运动衫、运动鞋、宽松的外套和帽子等都是这类人物的代表性物件。

●男性角色

Hip-hop 的女性角色

古典音乐和爵士乐

古典音乐演奏者和指挥者都是身穿正装，爵士音乐演奏者的着装要求则不太严格。

古典音乐

● 男性角色

● 女性角色

爵士乐

女歌手

长礼服

白色上衣内搭
格子衬衫。

偶像

确定如何展现人物可爱的一面、宣传的亮点以及角色的形象之后，再着手绘制角色和服装。

●女性角色

- 整体的形象是蓬蓬裙。
- 角色形象有点像小公主。
- 宣传亮点是梦想中的天使的形象。

偶像男生
牛郎
发型是中长发，表
现出精心打理的蓬
乱感。
耳钉
随意地穿着翻
领衬衫。
青年组合
短款高领衬衫
无袖夹克
露出腹部，展现
腹肌。
凸显修长腿形
的修身西裤。
窄筒靴裤
军用短靴，表现出角色的
狂野。
·形象理念是"冷酷
狂野"，角色形象是
兄弟搭档。
高雅的富二代
名牌西装。细致地
画出褶皱线条和阴
影，给人以高档感。
高级感和时尚感也是脚部刻画的
重点（仔细刻画高级皮鞋）。

演歌歌手

绘制女性歌手时，可以通过和服和麦克风来表现人物的真实感。男歌手过去在演唱时大多身穿华丽的和服，但现在多是穿礼服衬衫和无尾晚礼服。

女性角色

● 绘制和服

基本配件的名称

领子

腰带背衬

细绦带（束紧用）

带扣

腰带

腰纽（打褶的部分）

长襦袢（和服长衬衣）

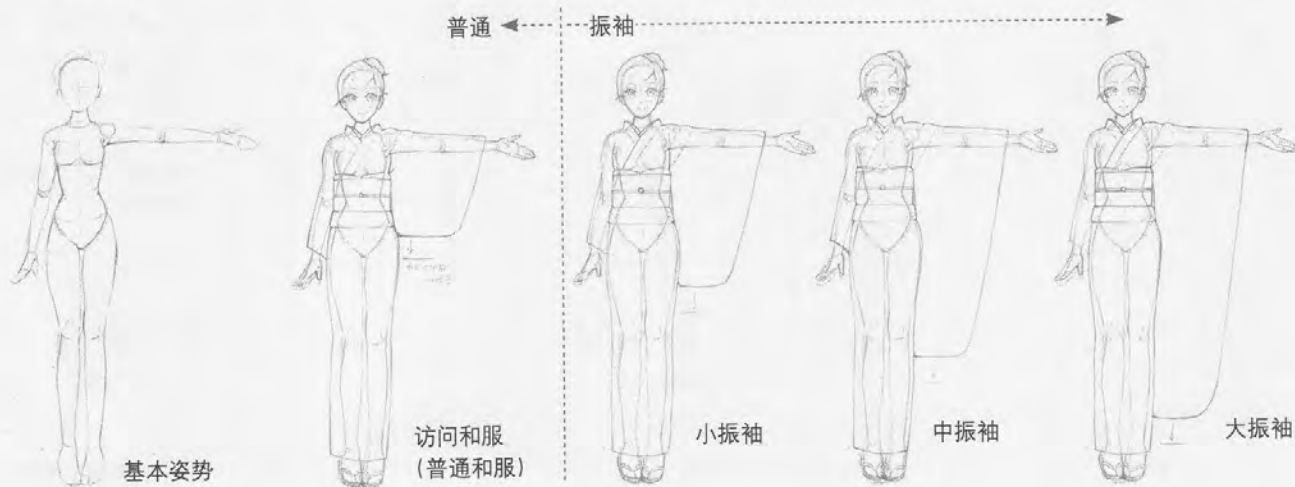
※ 和服长衬衣里面穿着贴身衬衣。

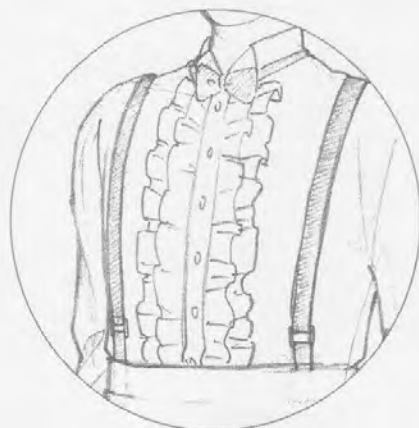
贴身长衬衣的样式，下面有时还会穿短裤。

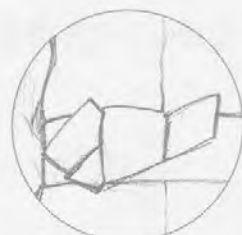
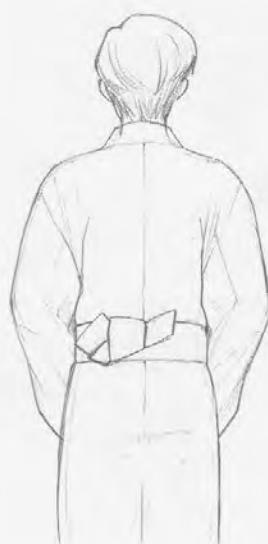
腰纽的构造（调节和服长度的方法）

观察人物的身体与和服轮廓的关系

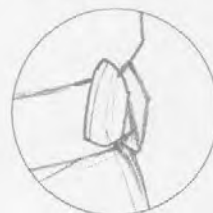
和服袖子的不同长度

女性的和服有普通和服和振袖和服（正式场合可以作为正装穿着）两种款式。振袖和服根据袖子的长度又可以分为以下三种款式。

男性角色

● 小西装和礼服衬衫

● 昭和年代的演歌歌手

礼服衬衫的荷叶边

和服带，从正面看的形状

从侧面看的形状

和服与浴衣的区别

和服
浴衣
可以看到长襦袢白色的领子。
直接穿在身上
腰带背衬
细绦带
带扣
在胸部的正下方处（下胸围）系上和服带。
系得宽松一点
通常不系腰带背衬、细绦带和带扣（有时为了美观也会系上细绦带和带扣）。
和服和浴衣都有腰纽。
长
短
覆盖在脚面上
长度刚及脚踝
男性的和服和浴衣大致相同。
男性和服的袖子是这样的。
和服带采用具有代表性的系法。
浴衣多采用可爱的系法。
有时会稍短些

偶像角色的绘制

在表现角色的反差效果时，我们请森田和明先生以女高中生和偶像少女角色为主题绘制漫画。下面我们来看一下具体的绘制步骤吧。

设计草图

站姿的轮廓线。绘制的目的在于展示服装，因此尽量选择不遮挡衣服的姿势。

左右不对称的发型，突出个性特征。

肩部和裙子向外凸出的轮廓。

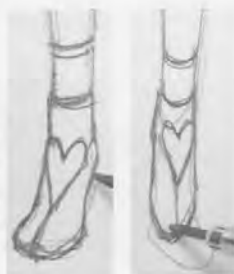
确定轮廓。向外凸出的肩饰和裙子的轮廓可以使角色显得更大，还会产生角色正在向外面走的动态效果（让人联想到她性格的外向）。

裙子的饰边为角色增添了可爱和小奢华的感觉。

确定细节

没有遮挡住圆滑的肩膀，给人柔和的感觉。

外形类似翅膀的肩饰，让人联想到轻快感。

心形配饰。在头部、胸部和脚部即上中下三个部位形成互相搭配的和谐美。

正在作画的森田先生

●越常见就越基础，因此绘画不是件容易事。

主题为“偶像”的角色，基本上是“开朗”、“健康”、“亲切”、“印象深刻”的形象……角色具备了所有漫画女主人公的基本条件，可以说是具有“本质性限制”、不易把握的主题。构成角色外形的元素不应该一味追求标新立异。首先我们请森田先生以在漫画中需要经常绘制、作为服装表现必不可少的“饰边”以及变换角度后不易把握的“心形配饰”作为主题来设计偶像角色。

然后再请森田先生绘制作为“反差角色”的“普通女高中生”。

设计草图完成

变身前

身穿水手服的站姿

单纯地将角色设计成性格完全相反的形象会给人以“忧郁”的感觉……不过，这样的角色不适合作为主人公。在这里我们请森田先生将设计主题选定为“内敛”和“稳重”。

● 全身的轮廓线～头部的绘制

人体姿势的轮廓线。确定姿势后再勾画身体的轮廓。注意要画出决定身体平衡感的关节、腰部和大腿根的位置。

在姿势轮廓线的基础上绘制服装。修正腿部姿势的线条，并画出裙摆的动态效果。

按照与胸部构图（P16）同样的绘制步骤，调整脸部、头发和头部的线条。

在调整脸部细节的线条之前，绘制水手服的上衣和领子周围的线条

● 复习：头部绘制的基本步骤

绘制头部的轮廓线和十字线。头部偏向右侧，略微有些低头。

在勾画姿势轮廓线的同时，要绘制头发的走势和大致的轮廓。

开始细致地勾画头发的轮廓线，同时简单地绘制面部细节。

用确定的线条勾画轮廓线之前，要先调整眼睛、鼻子和头发的线条。

●上衣的绘制

在衣领处画上线条，胸部也画上线条，完成衣领周围的绘制。

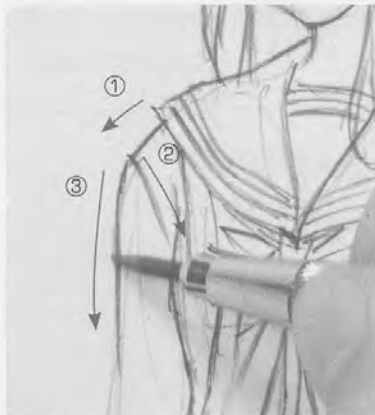
衣袖线条的绘制重点是褶皱集中的地方和柔和的轮廓线，每条线都要力求清晰。

以线条角度发生变化的地方作为衔接处，并从那里开始勾画整体轮廓。

画出领巾的形状。

确定领巾分开的角度，并分别绘制左右两条。

画出上面的褶皱，完成领巾的绘制。同时细画胸部线条。

画出左右衣襟重合的线条，再画出下摆，完成上衣衣身的绘制。到这里水手服的设计特征就一目了然了。

开始绘制右侧被挡住的袖子。

画出手指，至此上半身基本上绘制完成。

● 裙子和下半身的绘制

工整地画出裙子两侧的线条。

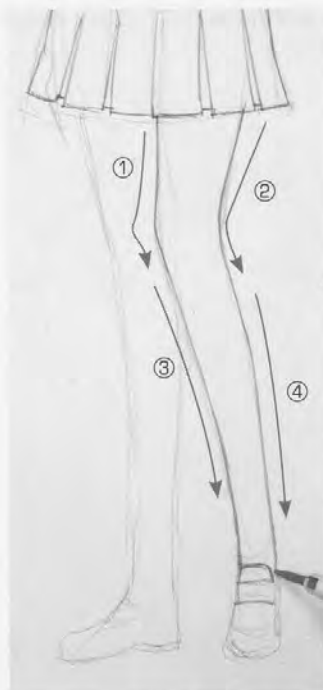
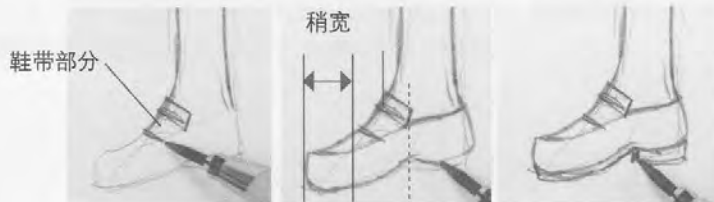
裙褶的线条要从身体中心线处开始勾画。

均匀地画出裙褶。

中心线处不要画展开的裙褶。

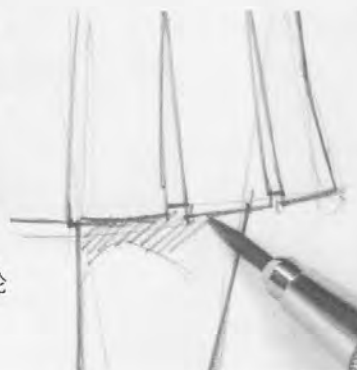
裙褶的展开要以大腿根的高度为基准，大致与大腿根在相同的高度上。

裙褶的宽度从身体中线开始向两侧越来越窄。先确定①~③，④和⑤要画成与①相同的宽度，⑥要画得较窄，这样裙子的立体感就凸显出来了。

画出下摆的线条，完成裙子的绘制。

工整地画出腿部线条，勾画鞋子，完成腿部的绘制。

脚后跟位置的基准。

平底鞋要从鞋带部分开始画起，它是脚后跟的位置和把握身体平衡的基准。

● 绘制腿部阴影

勾画出需要增添阴影的轮廓，再用短斜线添加阴影。

● 增添阴影，勾画眼睛，完成绘制

勾画出下巴下方的阴影。

绘制瞳孔。

绘制头发上的阴影。

脚部周围的阴影。

● 不要忽略的绘制要点——发际线的阴影

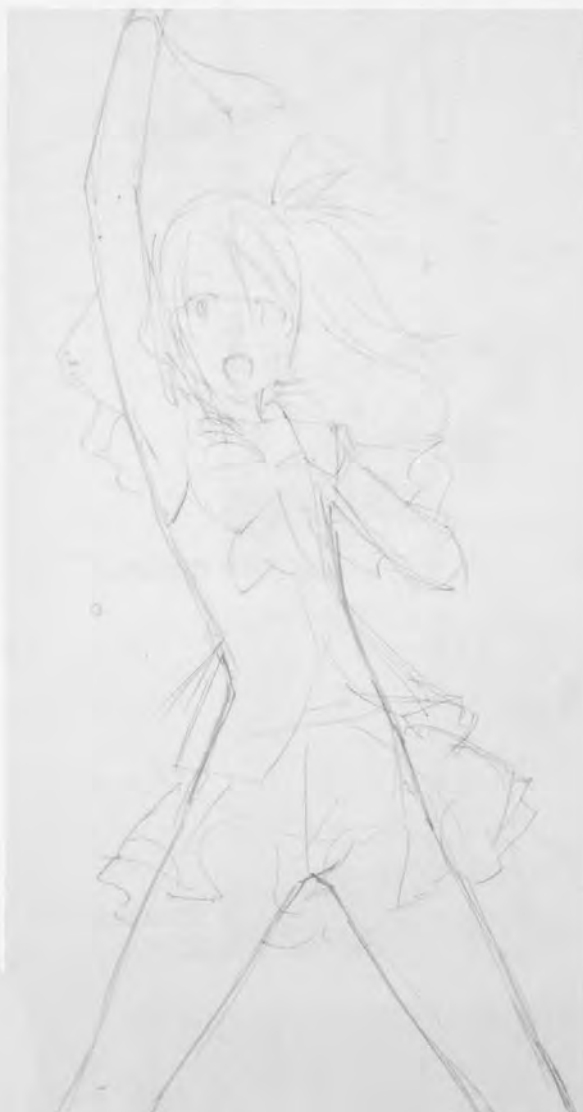
加重分缝线处的头发的隆起部分，可以加强头发的立体感。

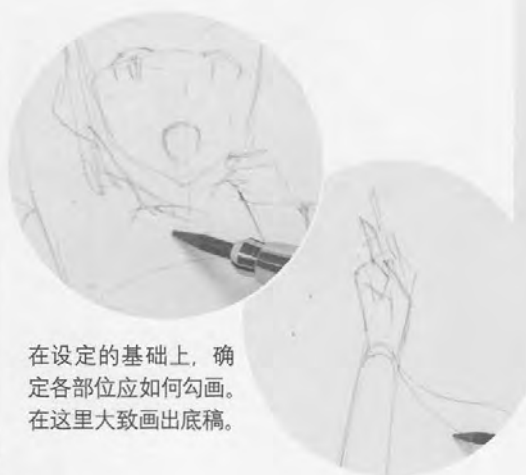
完成

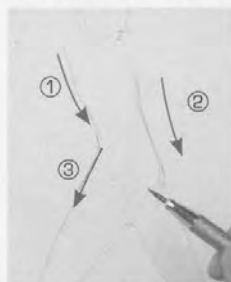
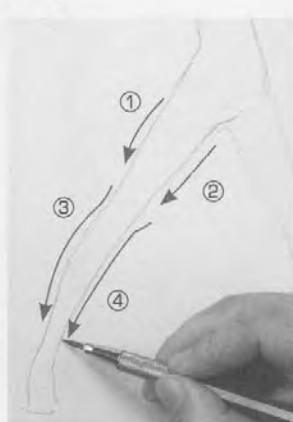
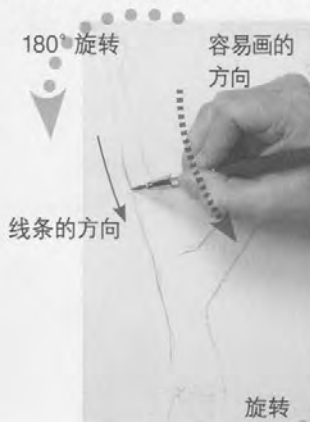
偶像的招牌动作

1. 轮廓线的绘制

确定整体动作造型。

勾画发型、裙子等的轮廓线。

在这里大致确定人物表情和手部姿势的绘制，完成后的效果如上图所示。至此，设计图完成。

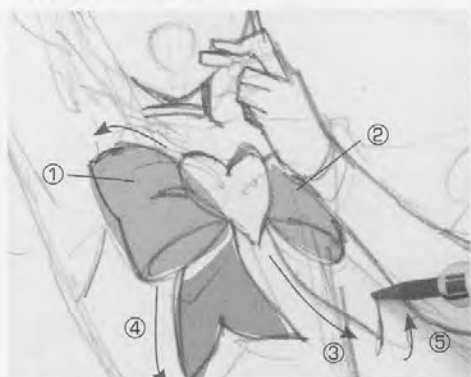
设定。服装和细节要反映出这幅图中所表现的效果（一边确认一边绘制）。

在设定的基础上，确定各部位应如何勾画。在这里大致画出底稿。

● 对称地勾画线条，创造立体感

如①②③所示，身体的立体感要通过对称的线条来表现，削割成立体的感觉。

● 为了画出平滑细长的线条，可将原稿倒转过来

需要用平滑的长线勾画时，可将画稿旋转至容易画的方向进行绘制。

2. 调整上半身的线条

断开被拿着微型麦克的手指挡住的部分。虽然没有勾画，但是绘制时要注意实际上相连的面部轮廓线。

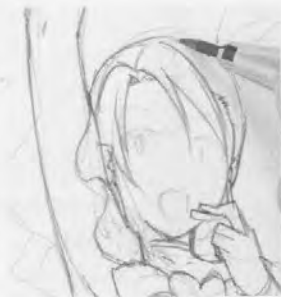
画上耳塞，从位于身体前面的手臂开始画。

然后再勾画颈部和胸部。画出项链和胸前的心形配饰。

画出胸前的缎带。

注意①的线条要顺着手臂的曲面进行绘制。

右臂上的饰边要画成波浪线，用较大的弧度表现。

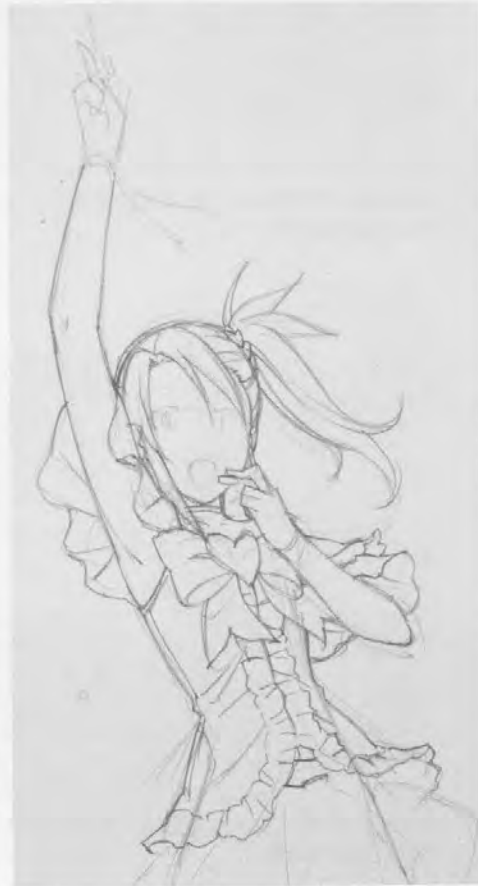
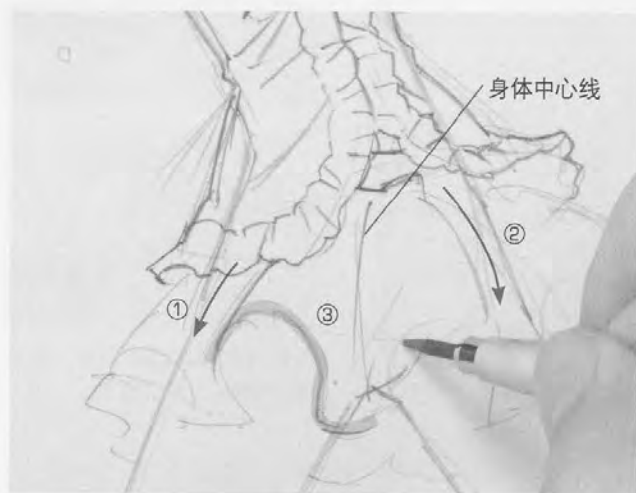
与绘制身体轮廓线时一样，按照①～②的顺序勾画，表现出身体的厚度。

用弧度较小的波浪线画出上衣的下摆线条。

适当整理脸部和头发的线条，然后用确定的线条勾画出来。

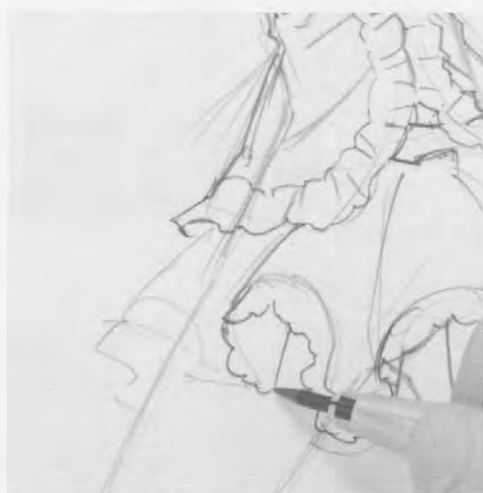
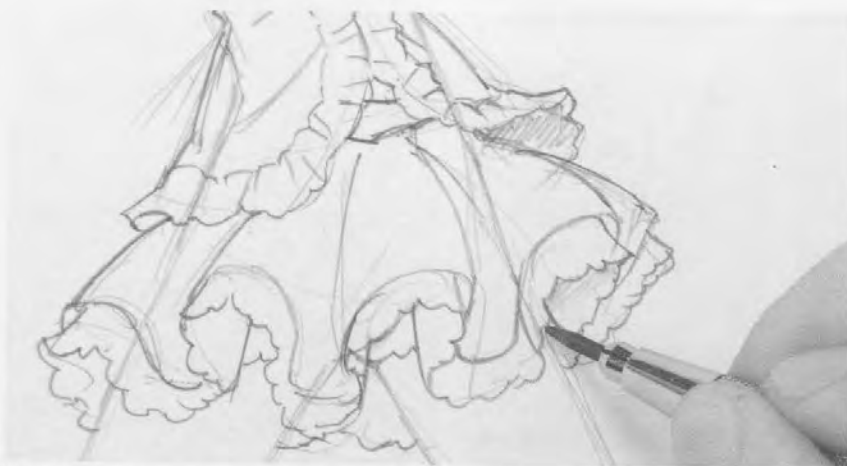
完成肩部花边装饰的绘制，然后开始绘制凤梨式发型。

因为是柔和细长的曲线，所以为了方便绘制也需要旋转画稿。

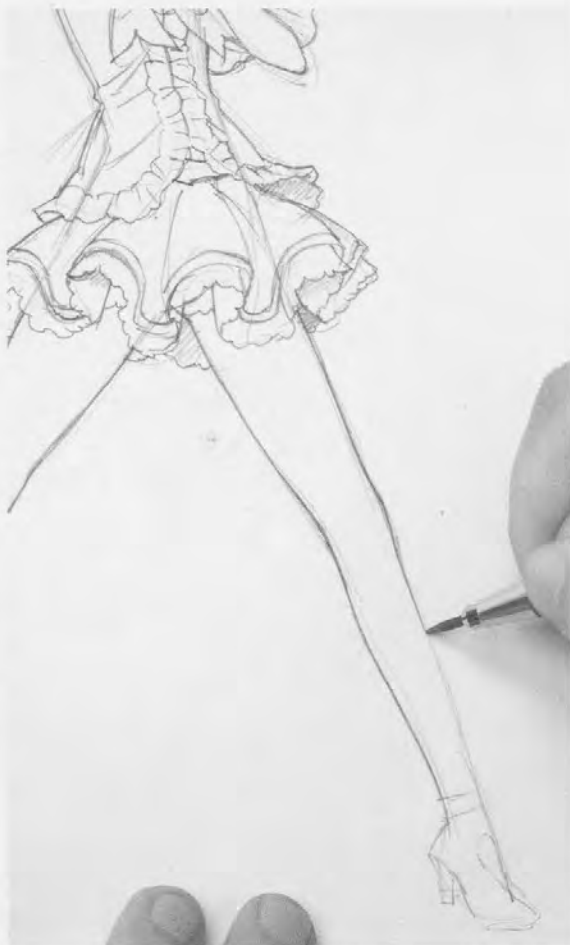
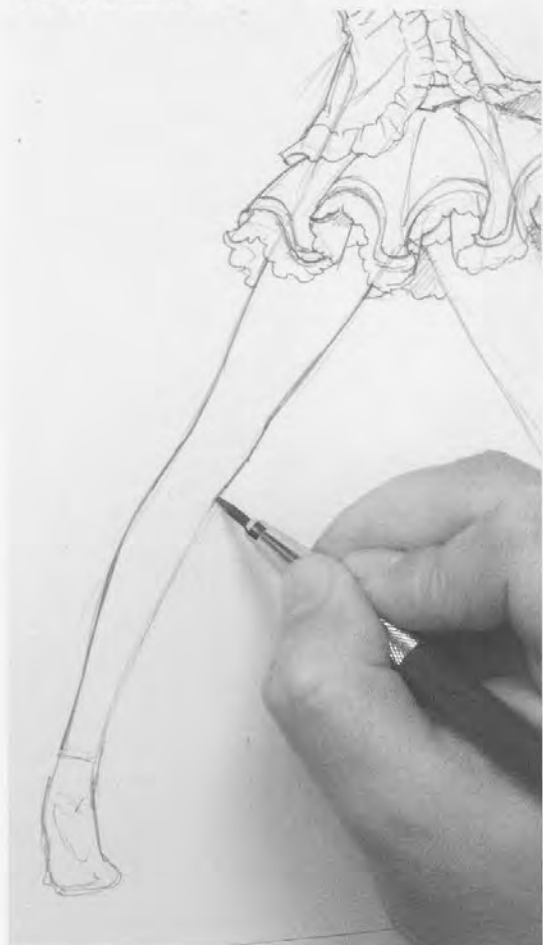
确定角色的设定，并绘制出左臂上的花边装饰。

画上较大的褶皱后再增添细小的褶皱，完成上半身的绘制。

3. 蓬蓬裙的绘制

画出表现隆起的线条①和②，再勾画弧度较大的③。

画出下摆线条①和②，再用⓪ ① ②勾画起伏较大的下摆。

用短小的波浪线勾画下摆下方的花边①～④，大致与下摆线条平行。

再按照同样的方法和步骤绘制左半部分。

线条间的关系和立体感不明朗，因此要画出花边的下面和里面的阴影。

添加一条顺着下摆勾画的线条，完成画稿。

4. 绘制腿部和脚部

前面已经用近乎完美的平滑的线条勾画了腿部轮廓线，因此只需描画轮廓线完成绘制即可。

从这个角度可以看到鞋跟部分，因此在绘制脚踝处的鞋带之前，可以一气呵成将鞋子一同绘制完。

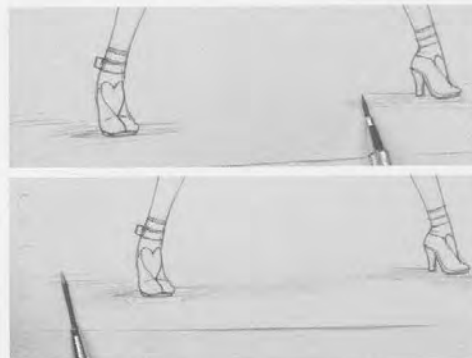
5. 刻画脸部和细节，最后增添阴影完成绘制

手腕上的饰带

眼睛和麦克

阴影

地面上的阴影

完成

第3章　动人心弦的角色表现

角色和画面构成

在绘制供读者阅读的漫画作品时，一定要事先确定绘制的目的和画面的主题。因此，就不能忽视“画框”的存在。根据不同的主题和目的，画法也会有所变化。下面我们就来学习一下画框和角色大小要遵循的原则。

角色的大小和构图

下面我们先来看一下绘制在画框中的角色的大小和构图效果。我们将考虑角色大小和配置称之为“画面构成”。

角色的大小

胸部构图……绘制脸部和半身服装（至胸部左右）的画面。一眼就能隐约感受到角色的风格。

特写……也称作特写效果。角色有一部分超出画框，这样的大小给读者留下深刻的印象，但是角色变得不易把握。

大特写……读者不清楚角色本来的脸部、发型和服装。在表现〝惊讶的面孔〞这一主题时这种方法很有效。

构图的原则

……将角色（主题）画在正中间

角色是主角。读者的注意力全部集中在角色上。

将角色放置在画框的一侧。留白部分意味着什么？希望强调空白部分吗？

当画面中的主题是文字(语言)等其他内容时，这样的画面构成也 OK。

将角色和吉祥物组合在一起进行画面构成时。

对清一色的胸部构图产生视觉疲劳时

胸部构图简单易懂，因此证件照多采用此种构图。但正因如此，插图如过多使用胸部构图会令人心生厌倦。

有时选用特写，再将角色略微倾斜地画在画框中。与仅放大脸部相比，这样的画面更能给人留下深刻的印象。

漫画原稿的关键是角色的大小、构图、角度等画面设计，避免画面的千篇一律。

放大效果

截取画面的一部分叫作"放大"。这种手法被运用在有明确的"特别想突出表现这里"的要求（欲望）和目的的画面中。

角色设计（全身）

突出表现胸部！

突出表现表情！

在漫画和电影中……

出场画面是遮挡住脸部的身体构图，给人以怦然心动的感觉。

接下来的画面进一步揭示了角色形象。

远景中被缩小的角色。

通过捕捉主人公的视线来表现角色。

画面构图名称

全身构图……脸部变得非常小，看不清面部表情。这样的构图多用于突出表现全身比例和时尚效果。

膝上构图……大腿以上的构图。在一定程度上能够表现脸部、表情和服装细节的构图。

腰部构图……腰部以上的构图。在需要表现"放大角色"的画面中非常有效。

胸部构图……胸部以上的构图。适合突出表现脸部和表情时使用。

特写构图……希望表现角色，希望读者记住角色的面孔时使用。

大特写构图……脸部形象极大。但脸部太大读者反而不清楚漫画家绘制这幅构图的用意。因此要事先确定这幅画的用途。

画框和头身

大约 10 头身……看不清面孔。

大约 7 头身……脸部细节清晰。

3 头身……角色的表情清晰。

因为头身不同，即使绘制相同高度的全身角色，其脸部大小也会有所不同。头身越高，在描绘全身构图时头部就越小。在漫画和动画中，9头身以上的角色占少数，因此设计角色时也需要考虑头身比例。

留白也是画面的一部分

角色周围有留白。
因为有画框，角色
显得更加醒目。

如果认为留白是画
蛇添足，从而取消
留白，那么画面会
显得很别扭。这样
的画面也会使角色
失去魅力。

在一个场景画面中，留白会产
生紧张感并营造画面气氛。

一直看着画稿冥
思苦想，思绪会
更加混乱，一定
要注意哦。

画面意在传达内容 ~插图的基本须知~

● 这幅画是什么内容?

一幅漫不经心勾画的具有情节的插图。这幅画要表现什么内容呢?
惊讶?
奔跑?
睡觉?

画面虽然扣人心弦，但是读者却不知道她正在做什么。
漫画通常是要通过多个画面的衔接才能了解“这幅画的意思”。读者仅凭借一幅画自然无法知道她到底在做什么。
如果这幅截图是作为插图而绘制的，那么可见这是不合格的。
如果主题是“惊讶的面孔”，那么主题确实被表现出来了。但如果是这样的话，手臂的姿势、身体倾斜的角度就都失去了意义。

● 动作造型是有意义的

接下来我们探讨一下这幅画面中动作造型的意义。
反过来讲就是思考一下绘制这样的表情和动作的“理由”。

举手答“到”。
险些跌倒。
正在追赶什么东西。
被妖怪抓住,而且险些被拉走。
过来迎接她的王子紧紧地拉着她的手。
对画面的解读层出不穷。

……假如是在追赶什么东西，那么读者就会对她在追什么很感兴趣。
那么这个女孩的性格如何?
平日里的她是什么样子呢?
虽然是漫画家自己绘制的角色，但是可能连他自己也意想不到会对角色产生进一步研究的兴趣。
这就是在绘制漫画时如何让角色、场景更加充实饱满的原因了。
当然，也没有必要挖空心思地解读。
“追回被风吹走的情书”这样的解读也是可以的。

这样主题就确定下来了。
主人公是“追回被风吹走的情书的女孩”，她是学生吗?多大了?制服是水手服还是西装?
在此有必要重新对画面中的角色进行设定。

跌倒

追赶

● 主题确定后，需要绘制的部分就明朗了

· 女孩

· 被风吹走的情书

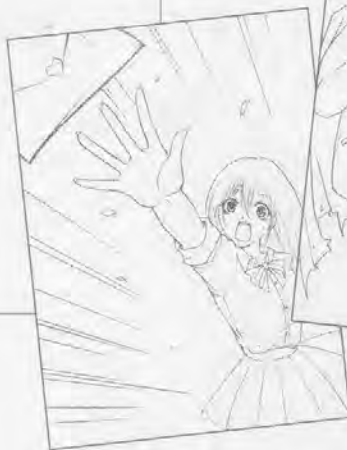
这样就明确了人物是在“追赶什么东西”、“被风吹走了”、“物品是情书”。这就是为了表现主题，通过画面所传达的内容。

至此，我们会对最初漫无目的的绘制感到羞愧。如何利用画面？纸张是横向的还是纵向的？这些问题也就迎刃而解了。当然，主角要放置在画面的中央。

……这样绘制完成的画面就是下面这幅插图。

“惊讶（慌张）的面孔”、“拼命伸直的手臂”以及“被风吹跑的情书”。

……一幅讲述故事的好插图是不需要语言的。

角色设定

解读从一端扩展到整个画面。

确定主题后再绘制

如果主题设定为一个表现“光与影”的画面，那么要绘制什么样的插图呢？下面收集了一些主题把握明确、世界观清晰明朗、表现手法鲜明的插图。

主题：光与影

光线下熠熠生辉的和服外褂，表现出一种非比寻常的气质。

光源设定在角色的右上方，集中表现头发和服装的质感，营造出一种恬淡的气氛。

衣服上和脚下的阴影营造的立体效果提升了角色的存在感。这个简单的范例在“光与影”的表现中可以说是基础中的基础。

逆光。适当强调了人物的脸部、胸部和臀部。

黑暗与萤火虫。这是令读者直接被角色吸引的画面构成的成功范例。

漫画修改特别讲座

邪恶组织的小头目 →以俯视角度绘制聚光灯下站立的大头目

需要修改的作品（原稿）

在表现“光与影”的画面中，有一幅令人印象深刻的插图。主题是“聚光灯下的邪恶组织的小头目”。
但是，遗憾的是画者的画功不济。
“森田先生，如果运用专业技法来表现这一画面，会是什么效果呢？可以请您示范一下吗？”
“……这个角色的设定是站在邪恶组织大头目面前的小头目，但是在大头目面前摆出这样的姿势有点奇怪。”
随即森田先生仔细地研究起来。
这么说来的确如此。
“摆出这个姿势的角色与其说是小头目，倒不如说是‘大头目’。那我们就用这个姿势来示范一下吧。”
“拜托您了。”

就这样，接下来绘制的角色不是“小头目”而是“boss”。构图和姿势尽量沿用原来的画稿，森田先生开始动笔绘制“魅力角色＋魅力画面”了。

因为是要尽量沿用原稿，所以需要描摹原稿后再开始绘制。

1. 首先绘制轮廓线

从头部轮廓和十字线开始绘制，同时把握身体的平衡感。这样看来原稿的均衡感还不错。

到这里脚部的绘制就与原稿全然不同了。这样勾画俯视角度的脚部会使人物显得更帅气。

弥补了原稿的不足

在绘制服装轮廓线时，脖子周围已经有所变化。画上了类似披风的轮廓线。

“如果绘制站在大头目面前的小头目，那就应该是这种感觉吧！”森田先生递过来的就是这幅插图。灯光效果不变，略微仰视的角度。“魅力画面”并不是追求标新立异，简单地选择一目了然的构图才是最基本和最重要的。

2. 头部的绘制

帽檐的轮廓线。表现帽檐伸出程度的线条和阴影部分混杂在一起。

以头部侧面的中心线为基准，绘制帽子前面的大致形状。如果之前没有画过这种款式的帽子，就不能这么轻易地勾画出帽子的形状。因此绘画经验的积累是很重要的。

画出脸部的轮廓。与绘制女性的画法不同，要用棱角分明的粗线条来勾画。

确定与下巴连接的衣领线条之后，再绘制面部细节。

在眼睛部分画上阴影，然后再完成脸部细节。仅仅这样还不清楚人物到底是头目还是马仔。

帽檐表现出又黑又亮的效果，用短线表现其光泽度。这种款式的帽檐的绘制重点是光线要以直线的形式落在帽檐上。

画上帽子中间的"邪恶组织的标志"，完成整个帽子的绘制。只要帽檐画上了黑色，角色穷凶极恶的形象就会提升。

头部绘制大致结束后，从衣领周围开始绘制身体。宽阔的肩膀和较高的衣领有效地表现出角色的威慑感和粗犷的形象。这些作为为角色增添感染力的基本技法，请认真掌握。

3. 上半身要画得粗犷

给头目画上了蝙蝠翅膀式的披肩。原本就宽阔的肩膀显得更加宽阔，使人物看起来更加强悍高大。这里如果画成军装式的西装，就会削弱整体的形象感。

绘制角色披戴的盔甲。一边略微调整线条一边进行绘制，以保证角色左右对称。

盔甲的一部分或者可以伸出来用作武器。不管如何设定，首先增添披肩的配饰。这是花哨繁琐的表现。

再画上尖叉，更能突出角色的强悍和凶狠。再继续绘制。

肩部周围，即角色形象的轮廓大致确定后，再绘制手臂和细节。有没有细节刻画会使角色的存在感产生很大差异。

4. 下半身画成威严地叉开腿站立

可能是受到夸张"立领"的影响，下半身也画成了立领学生制服的轮廓。制服本身带有的军装感也可以运用到"邪恶组织头目服装"的绘制上。

先画出上衣下摆周围的线条，然后再绘制裤子。画上线条⑥，确定了左腿位置后再画右腿⑦，把握好左右腿的平衡感并画出⑧。

在膝盖和脚踝处曲线会中断（这两个部位分成块状），因此要按编号顺序，左右交替地进行绘制。采用这样的方法，绘制时能够随时注意左右腿的曲线差异。

5. 绘制披风，处理细节

披风的绘制。披风既能表现角色的潇洒，又能为画面增添动态效果。

军用皮靴要从鞋带系起部分的轮廓开始绘制。

鞋带是绘制的重点，交错地绘制效果会更好。

按照同样的方法绘制另一只脚。

绘制袖口。银线、金属滚边等，绘制时要注意服装的花哨和繁琐感。

在披风的内侧适当添加阴影。画完这些后森田先生停下了笔。

6. 完成

但是……就在看似要完成的瞬间！

森田先生用橡皮若无其事地擦去了之前好不容易绘制出来的脸部。

“总感觉不像头目，不是这样的。”森田先生自言自语道。

虽然是受人之托进行绘制，但是没有达到表现效果，角色的脸部应该首先展现在读者面前。

读者看不到角色的“眼睛”，角色只是站立不动——无论怎样绘制，这样都不会产生令人“惊讶”的效果，也不会给读者留下深刻的印象。这样的作品不能称为“魅力角色”。

7. 头部的修改……更穷凶极恶、更简单易懂!

画出确定头部形状和眼睛位置的轮廓线。打算怎么画呢?

先画上眼罩，表现"独眼龙"的形象。在众多角色中，这样的造型确实抢眼。

画上细长、没有黑眼珠且凶狠的另一只眼睛。然后……这是头发吗?

画上像是剃出来的发际线。额头上的线条是什么呢?

顺着头部的曲面，画出逼真的大背头。

眼罩上画上三颗铆钉。额头上的线条像是伤痕。

再画上两撇不可一世地翘起的胡须。

头发画成犄角的形状，强调大头目的气势。

比较一下……决不是败笔，但却极大地削弱了角色的特征。

8. 完成!

9. 细节的最后处理和灯光下的阴影表现

"下面可以进行最后的细节处理了。"森田先生一边确认叠放在下面的原稿，一边思索最后的处理，完成令人折服的角色形象的绘制。构思或者说画法各式各样，但是能产生良好效果的最后处理大致有如下四个要点。

要点 1

用短线画上普通的阴影

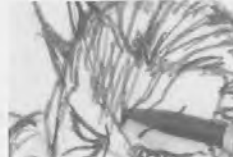
画上因布料的凹凸不平而形成的阴影。膝盖、下摆和肘部周围的阴影通常省略不画，但是在重点强调立体感时也可以画上。

要点 2

增添强调黑色的浓重阴影

环抱在胸部的手臂产生的阴影

强调金属感的阴影

强调因布料扭曲产生的阴影

额头部位

要点 3

角色背面和空白处形成的阴影

用细长的线条来表现薄薄的带状的背面阴影。

尽量等间距地勾画较长的线条。因此握笔姿势要如上图所示范的一样。

要点 4

让垃圾飞起来

这是表现角色周围空间的技法。通过绘制细小的阴影来表现能感受到光线、气势和空间的画面。

真正完成!

封面插图的绘制

下面让我们来看一下，以 P158 设计的偶像角色为基础完成的封面插图原画的绘制步骤。

● 从形象草图到底稿

形象草图。以偶像形象→换装构图→乔装形象三个阶段为主题构成的画面（森田和明）。

描摹

从前往后绘制。

最前面的角色是大尺寸（特写）。通过帽子和眼镜来表现偶像的乔装形象。

中间的角色。换装时的一个画面，脸部为中等尺寸（比前面角色尺寸的一半要稍大一点）。

草图完成。

最后面的是偶像形象的构图。小尺寸，大约是大尺寸的一半。

● 乔装形象的绘制要点……眼镜是为了突出大大的眼睛

按照头部的轮廓线→帽子→眼睛和鼻子→头发→眼镜的顺序进行绘制。

头发→帽子的绘制

确定刘海之后，横向放置画稿再绘制。

脸部的轮廓→眼镜→眼睛→帽子

运动衫→细节（胸部和手指）

至此，开始绘制换装的画面。

眼睛和眼镜的绘制

● 换装构图的绘制要点……散开的头发和裸肩

绘制时要注意展示角色的肩膀和后背，表现裸肩感。头发散开的绘制方法请参考女高中生角色设计（P160）。

肩膀→后背→头发→发饰

眼睛（上眼皮）→眉毛→嘴巴

如果有存在疑惑或者画起来有难度的地方，可以换个方向准确地进行绘制。

瞳孔

服装……裸肩的表现

布料的堆叠，与肌肤间的空隙等都能表现出香肩外露的感觉。曲线是绘制的重点。

与偶像角色相比，其实女高中生脸部要显得稍长一些，眼睛也要稍微小一点。

● 奔跑的偶像的绘制要点……因为是前倾姿势，所以要从前向后绘制

上半身→袖子

飘逸的头发→裙子→腿

瞳孔

开始奔跑的形象。要表现出动态效果，
注意翻飞的裙子。

垫纸

● 最后处理……画出瞳孔，从后面的角色开始绘制

森田和明简介

Kazuaki MORITA

出生于静冈县。最初作为助手跟随漫画家大野司郎先生学习，1998 年开始协助制作 Go office 漫画技法书，负责绘制系列封面用图。2000 年开始参与 PC 游戏的角色设计、原画绘制工作。2002 年着手 Logistics 公司 Team Till Dawn 的活动，其后负责 PS2 游戏《贝尔维克传说》、动画片《濑户的新娘》、女王之门系列《格斗令嬢 LILI》（Hobby Japan 出版）等的人物设计、原画绘制、作画监督和插图绘制等工作。

代替后记

画面的中心通常是读者最为关注的地方。

根据角色大小尺寸（远近效果）的变化，会形成视觉流动感。

Q. 这幅画中的人物没有位于正中间，这样也可以吗？

A. 可以。

读者的视线最初确实会集中在画面的中央。但是画面中后面部分角色的脸部较小，中间角色的脸部大小居中，前面角色的脸部较大。这样画面会产生一定的流动感。画面构成就是考虑画面中角色的配置，从而使人物看起来醒目。

原则上是将人物放置在正中间会显得醒目，因此通常是以“正中间”为基本原则，但是在考虑给人更深印象和更有魅力的角色配置时，也会运用“在画面中创造流动感”的手法。

因此，对人物的脸部进行特写处理并没有什么不妥。

但是，这时要考虑为什么以及怎样将人物放置在正中间。

浏览大量的插图，分析它们都将最大的画面放置在画框中的什么位置也很重要（复印画稿，并用尺子测量横向和纵向的位置以及空间的大小）。

“一边提问一边绘制”，“大量绘制”，“带着兴趣一边浏览大量作品，一边思考为什么这样绘制”，这些都是绘制魅力角色的重点。

林　晃

其结果是读者的视线都集中在最前面的尺寸最大的面孔上。

图书在版编目（CIP）数据

林晃和角丸圆讲魅力角色造型 /（日）林晃，（日）角丸圆编著；暴凤明，高紫莉译. —北京：中国青年出版社，2011.6
（日本漫画大师讲座；3）
ISBN 978-7-5006-9912-5
I. ①林… II. ①林… ②角… ③暴… ④高… III. ①漫画－绘画技法 IV. ①J218.2
中国版本图书馆 CIP 数据核字（2011）第 067804 号

责任编辑：郭　光　唐丽丽　王丽锋　白　峥
封面设计：唐　棣

书　名：日本漫画大师讲座③林晃和角丸圆讲魅力角色造型
编　著：（日）林晃　角丸圆

出版发行：中国青年出版社
地　址：北京市东四十二条 21 号
邮政编码：100708
电　话：(010) 59521188 / 59521189
传　真：(010) 59521111
企　划：北京中青雄狮数码传媒科技有限公司

印　刷：北京利丰雅高长城印刷有限公司
开　本：787 x 1092 1/16
印　张：12
版　次：2011 年 6 月北京第 1 版
印　次：2011 年 6 月第 1 次印刷
书　号：ISBN 978-7-5006-9912-5
定　价：37.00 元

责任编辑 / 郭　光
唐丽丽
王丽锋
白　峥
封面设计 / 唐　棣

日本漫画大师讲座 3.

林 X 晃 角丸圆

在“漫长”的漫画学习道路上，无论是初学者还是业内高手，都可能遇到设定角色的难题。如何创造出富有个性魅力的人物？画出的造型是否符合人物个性和身份的设定？阅读本书即可找到答案。

本书是林晃先生和角丸圆先生精心编著的漫画技法完美教程，用生动而精致的图例、简明扼要的图注，将塑造魅力角色的实用技巧直观展现出来，帮助读者深入了解角色人物的表现技法，同时直观感受漫画大师的“绘制现场”。书中包含了作者大量的绘制与创作心得，相信本书能够为广大动漫爱好者指点出正确的漫画学习之路。

学习本书，你可以画出数亿种不同的人！
角色的设计由你来决定！

- 塑造魅力人物的漫画技法“终极版”
- 从面部和身体开始，详解魅力角色的表现要点
- 通过细节刻画令角色更鲜明，让设定想法完美呈现
- 无论你的画风如何，都可以提升角色造型的绘制实力

特别收录：魅力角色设计现场——漫画修改特别讲座

上架建议：动漫——卡漫技法

刮开涂层将16位防伪密码发短信至106695881280
短信查询立辨真伪
短信发送以当地资费为准接收免费
详情请查询中国扫黄打非网www.shdf.gov.cn
更多图书信息请登陆www.21books.com

明码 2127 2337 9898 2981
密码

ISBN 978-7-5006-9912-5

定价：37.00 元